lampião GAME STUDIO

BELREGARD
CINZAS DE UM MUNDO DERROTADO

CORVA TABULORUM

UM CÓDICE DE CENÁRIOS PARA BELREGARD

ARAÚJO - NEVES - VALPAÇOS

EDITORA NEW ORDER

18

TORVA TABULORUM

UM CÓDICE DE CENÁRIOS PARA BELREGARD

ARAÚJO - NEVES - VALPAÇOS

EDITORA NEW ORDER

lampião GAME STUDIO

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

N518t

Neves, Jefferson

Torva Tabulatorum / Jefferson Neves, Rafão Araújo, Jorge Valpaços. – 1. ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2018.

92 p. : il.

ISBN: 978-85-68458-44-0

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Belregard (jogo). I. Araújo, Rafão. II. Valpaços, Jorge. III. Título.

CDD – 793.93

CDU - 794:792.028

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

BELREGARD
CINZAS DE UM MUNDO DERROTADO

CRÉDITOS

Escritores: Jefferson Neves, Rafão Araújo e Jorge Valpaços
Editor: Diego Bernard
Diagramação: Diego Bernard
Finalização: Alexandre Straube
Revisão: Tâni Falabello (via New Order Editora)
Design de Capa: Dan Ramos e Diego Bernard

Artistas
Thiago Motta, The Forge Studios com Maciej Zagorski e Pawel Dobosz

Publicado pela New Order Editora,
de Anésio Vargas Junior e Alexandre "Manjuba" Seba.

Julho de 2018

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Rua Laureano Rosa, 131, Bairro Alcântara - São Gonçalo - RJ

CEP: 24710-350 Fone: (21) 97045:4764

EDITORA NEW ORDER

neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Advertência

"Sortilégios, contos macabros, o próprio sussurro da Sombra Viva… O flertar com a sedução das crias da Alcova Profunda. A morte, o vil, as vísceras da danação… A miséria e a malícia dos homens que habitam esta terra… É isto que os aguarda, meu amado público... Não siga em frente caso deseje manter seu coração sem máculas. Saia logo daqui e abrace a rotina e sua consequente ignorância. Afinal, não é isto que nos mantém sãos, a ignorância sobre o mundo cruel no qual vivemos? Muitas das histórias a seguir são apenas fabulações, pérfidos relatos contados à beira da fogueira para assustar mancebos e raparigas. Mas vocês, caros amigos, que querem saber mais, não temerão tais histórias. Por certo apreciarão o que ouvirão a seguir. E não se esqueçam de reservar algum agrado para este mambembe que vos fala. Afinal, contar aquilo que ninguém se atreve é o que me sustenta. Conto com sua consideração pesada em bom metal, hospedagem e refeição. Agora, vamos contar algumas histórias soturnas…"

- O Chacal, artista itinerante perseguido pelo Tribunal do Supremo Ofício

Torva Tabulorum é um códice de cenários para Belregard. Trata-se de um compilado de histórias que são contadas neste mundo sujo e que poderão fazer parte de seus jogos. Outrossim, temos neste volume não apenas material ficcional, mas estruturas para o desenvolvimento de sessões de jogo.

A despeito da tradicional nomenclatura de aventuras para tal material, optou-se pelo uso do conceito cenário, uma vez que este conceito aproxima-se da experiência não aventuresca de Belregard. E a isto somamos à possibilidade de um cenário ser o catalisador de uma série de histórias, estando no princípio, meio ou final de uma sequência de histórias. Desta forma, o cenário apresenta-se como algo imersivo e versátil ao seu jogo.

Há cenários que serão criados já com alguns protagonistas, mas isso não necessariamente se repetirá em todos. E mesmo aqueles que possuírem protagonistas poderão ser alterados pelos narradores a fim de que se adequem ao seu grupo de jogo.

Todo cenário se inicia com um trecho ficcional indicando o ponto de vista particular de um vivente em Belregard sobre a situação na qual o cenário se encontra. Por hora serão clamores de devotos ao Único, noutras circunstâncias teremos trovas e canções, ainda sendo possível encontrar fragmentos de algum livro ou diário de viagem. Lembre-se que se trata apenas do ponto de vista de uma pessoa, tal qual Belregard sempre deixa claro: não significa de forma alguma uma verdade estabelecida.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Após esta breve ficção, você terá acesso a seção **Envolvendo os Personagens**, que tem por finalidade relacionar os protagonistas da história - os personagens dos jogadores - com a trama que se desenvolve no cenário. Esta seção é dividida em duas partes: **O que se sabe** e **O que está em jogo**. A primeira parte dedica-se a enumerar de forma objetiva o que o senso comum detém acerca da circunstância do cenário. Boatos, falas dispersas e meias verdades repletas de misticismo poderão ser mesclados com pistas certeiras para a compreensão do que está acontecendo. Aquele que conduzirá a sessão de jogo poderá anotar estes pequenos fragmentos e distribuí-los aleatoriamente aos jogadores, ou ainda apresentá-los durante o prosseguimento da história. A segunda parte apresenta igualmente de forma objetiva uma sequência de motivações para inspirar os jogadores a envolver seus personagens no cenário. Não se trata de uma lista fechada, obviamente, mas isto poderá ajudar aos jogadores a relacionar as intenções particulares de seus personagens à trama do cenário.

Após esta seção inicial, o narrador terá acesso à **Verdade por Trás dos Panos**, uma seção dedicada à indicar de forma clara e simples a trama. Obviamente esta seção não se destina aos jogadores, ainda que seja possível torcer um tanto as coisas durante a sessão de jogo.

A partir desta parte, teremos uma clara analogia a um jogo de xadrez, um jogo comum à nobreza das castelanias de Belregard. A próxima seção de um cenário é chamada **Preparação** e remeta à colocação das peças no tabuleiro, ou seja, indica-se a cena inicial na qual os personagens se encontram. Em grande parte das vezes teremos a cena praticamente pronta, sendo as motivações e o caminho pelo qual os personagens percorreram até chegar na mesma, criados na sessão de jogo, servido como um gatilho narrativo.

Após a **Preparação** teremos os **Movimentos**, uma seção dedicada a tratar diferentes instâncias que literalmente darão movimento à trama. Serão cenas que poderão ser acessadas quase sempre de forma não linear, criando distintas possibilidades narrativas. Tal qual os movimentos de xadrez, as ações dos jogadores em cada movimento desencadearão respostas do cenário, tornando as coisas mais fáceis ou difíceis aos personagens. Cada cenário possui algo em torno de 5 **Movimentos**, porém os narradores podem desenvolver mais ou suprimir algum que acham desnecessário ao jogo que será conduzido.

Por fim da narrativa, apresenta-se o **Xeque**, o ápice e cena final do cenário, que será acionada por meio de um gatilho ficcional específico. Será encontrado o esconderijo dos saqueadores, um templo macabro, uma conspiração de assassinos. Normalmente o **Xeque** apresenta possíveis finais para o último embate, bem como possibilidades para o prosseguimento da história ao término deste cenário.

Encerrando cada cenário há a enumeração das **Peças** presentes na história, seguindo a analogia de um jogo de xadrez. Assim sendo, será possível identificar a Torre, o Bispo ou o Cavalo em um cenário. Mas fica claro que um cenário não possuirá obrigatoriamente todos as **Peças** de um jogo de xadrez. Por exemplo, em uma trama conspiratória teremos a centralidade no Cavalo e no Bispo que tentarão derrubar o Rei, mas em uma praga que acomete aldeões, serão os peões os elementos centrais da contenda, sendo um possível objetivo a Torre, metaforizada como uma construção que armazena fármacos em uma castelania.

Toda a organização deste códice foi orientado a tornar fácil a consulta dos narradores de Belregard, sendo muitos elementos abertos à intervenção dos mesmos. Tivemos esta preocupação para fazer com que cada cenário seja particular e único, possibilitando distintas versões sobre o mesmo, o que ocorre de forma comum na história da humanidade, sobretudo em uma instância medieval. Assim sendo, cada cenário posto em jogo recontará uma variante de uma fábula, de um conto, de uma trova. Logo, cada grupo de jogadores participará de uma versão de uma História Soturna.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

No primeiro Tomo, **O Cheiro do Medo**, *você será transportado para cenários que adensam a experiência crua e brutal de Belregard. Serão histórias que poderão ser inseridas em campanhas, que poderão ser narradas isoladamente ou ainda simplesmente poderão nutrir suas crônicas com conceitos e ideias particulares. Que o desconforto faça parte de seu âmago e que encontre acalanto nos braços do Único, antes que a Sombra Viva o corrompa completamente.*

No segundo Tomo, **Crônicas Memoráveis**, *apresentaremos os primeiros cenários que deram vida ao sombrio mundo de Belregard. São as primeiras histórias que fizeram parte dos playtests e que possibilitaram o desenvolvimento de todo o universo em torno deste mundo derrotado. Aqui você terá acesso aos conceitos iniciais que possibilitaram a existência da decadência que é sentida em cada átimo de Belregard. Então, desprenda-se de sua segurança e faça parte deste mundo.*

No terceiro Tomo, **Registros Históricos**, *você encontra uma pequena compilação de eventos fundamentais para a história de Belregard. São fatos históricos apresentados como relevantes para o mundo de jogo, e que vocês, jogadores, poderão estar na pele dos personagens que fizeram parte desta história. Mais do que fazer parte do passado, este tomo possibilita aos narradores a possibilidade de revisitar qualquer evento de Belregard e transportá-lo para as mesas de jogo, mediante as ideias expostas por aqui. Literalmente, seja parte da história de Belregard.*

O quarto Tomo, **Rubro como o Sangue**, *centra-se em cenários nos quais há violência e o derramamento do vermelho que corre em nossas veias. Estômago forte e vontade de suplantar a dor e os limites serão fundamentais àqueles que desejarem seguirem em frente com esta leitura. Sejam bem vindos à bufonaria grotesca da violência.*

Nos Braços da Sombra Viva *é o quinto Tomo do Códice Torva Tabulatorum. Trata-se de um compêndio voltado exclusivamente às manifestações soturnas do sobrenatural. Ventres Negros nutrem-se com a Mentira e afastam todo aquele que segue em direção a aquilo que era conhecido como esperança. Mas é claro que há aqueles que desejam justamente respirar o miasma que cobre a decadente Belregard.*

Jorge dos Santos Valpaços

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

SUMÁRIO

Tomo I - O Cheiro do Medo

01. Crinas Pútridas 12
02. Um Passeio Pelo Bosque 14
03. Merda 16
04. A Besta da Fome 18
05. Jogo de Cena 20
06. Filho Rebento 22

Tomo II - Crônicas Memoráveis

01. O Evangelho do Cão 26
02. A Febre do Homem Louco 30
03. A Vergonha de São Nikolo 34
04. O Filho do Pai 38
05. Vendo por Olhos Mortos 40
06. O Riso sob Asas Ancestrais 42

Tomo III - Registros Históricos

01. O Levante dos Indefesos 48
02. Guerra das Crianças 50
03. O Levante do Karn 52
04. A Terra em que Deus Pisou 56
05. A Queda de Virka 58
06. Fantasmas Provados 62

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo IV - Rubro como o Sangue

01. Sangue frio 66
02. Delicadeza 68
03. Flagelo do Corpo, Flagelo da Alma 70
04. A Dor é Seu Alimento 72
05. Vingança é um Prato que se Come Quente 74
06. Festa Macabra 76

Tomo V - Nos Braços da Sombra Viva

01. Em Plena Luz do Dia 80
02. Cheiro de Enxofre 82
03. Casa de Luz, Casa de Sombra 84
04. O Céu Guarda seu Destino 86
05. O Singelo Toque da Morte 88
06. Infeliz é Quem Desfruta da Verdade 90

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo I
O Cheiro do Medo

CRINAS PÚTRIDAS

"A morte, esta temida e inevitável verdade, é sentida por todos. Mas ela não está sobre nós, filhos escolhidos do Único. A hecatombe e a podridão que aglomeram moscas centram-se em nossos irmãos equinos. Logo aqui, em planícies outrora abençoadas, precipita-se a cólera da morte sobre aqueles que mais amamos. Uma provação? Um castigo por nossos pecados? Temos de orar por nossa salvação."

- Sermão do padre Antonino Bruno.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Cavalos de distintas espécies subitamente morrem no interior de Palourma.
• O medo e o terror fazem parte do imaginário local.
• "Eles nunca foram nossos irmãos, são animais malditos!"
• "Devíamos ser mais tementes ao Único. Adorávamos cavalos."
• "Alguns cavalos não são afetados, por quê?"
• Corpos de cavalos amontoam-se e são cremados.
• Outras castelanias passam a referir-se a Palourma como "A Maldita".
• O preço dos cavalos parlos cai vertiginosamente.
• Muitos parlos suicidam-se com a morte de seu cavalo.

O que está em jogo

• Forças militares de Palourma são acionadas para investigar.

• Cavaleiros Mercantes de outras castelanias se envolvem, por interesses comerciais: os cavalos parlos são importantíssimos para Belregard.

• Criadoristas lazlitas buscarão uma explicação racional sobre isto.

• Qualquer parlo está diretamente envolvido por sua formação cultural.

• Arautos sentem os tentáculos da Sombra Viva estendendo-se com a loucura que acomete Palourma.

• Viajantes de passagem por Palourma podem ter suas montarias vitimadas, encontrando-se presos às planícies locais.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Nicolau Frizzio, um belgho amante de cavalos, atravessou de forma insana Belregard, saindo de Varning em direção à Palourma com seu amigo parlo Tomé Manfredini, que contou a Nicolau sobre todos elementos culturais de Palourma. O jovem Nicolau tentou de todas as formas se inserir na cultura de Palourma, porém sempre foi visto como alguém inferior, ele nunca seria um verdadeiro irmão dos cavalos.

Humilhado em sua juventude, ele saiu de Palourma com ódio crescendo em seu peito e com sede de vingança. A Ira tomou seu coração e, liderando uma bando de salteadores de estradas, jurou vingança a todos parlos. Anos passaram e ele, junto ao seu bando, envenenam pastos, trazendo o terror à Palourma.

Mas algo mais pesado pode ocorrer. Com o envenenamento dos cavalos, outros animais também morrem. Tudo isso pode fugir do controle, por intermédio da Sombra Viva. Caso opte por uma abordagem mais sobrenaturais desse Cenário, utilize as regras sobre Ventre Negros atrelada à vilania que se faz presente em toda a narrativa.

PREPARAÇÃO

A cena inicial se desenvolve em um estábulo. Podridão, seres decompositores por toda parte e uma atmosfera quente e fedorenta deve causar asco aos personagens, que lá estão por distintos interesses. Cristina Zidanni é a dona do estábulo e está desolada com o que ocorre. Enquanto ela conversa com os personagens, os corpos de dois cuidadores são encontrado suspensos: eles se enforcaram.

Caso os personagens interajam no intuito de confortar Cristina, ela revelará que alguns estábulos ainda se encontram íntegros, mas a mesma acredita que é questão de tempo até que o mal se alastre. Descreva o miasma por sobre Palourma e conduza um dos movimentos abaixo de acordo com as intenções dos personagens.

MOVIMENTOS

Os mansos desesperados

Aqui vivem fazendeiros, servos, camponeses e eventualmente escravos. Com a morte de cavalos e com um clima cada vez mais desolador, pessoas são usadas em carroças, moinhos e outros serviços que usavam a força animal. A população está em seu limite e qualquer motivo gerará conflitos armados. Eles estão à beira da loucura e atacarão estrangeiros, vistos como fonte do mal.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A capela lazlita
Giuliano Manfredini é um padre de uma pequena capela. Seus cavalos não foram acometidos pelo estranho mal e ele tem estudado a causa de tudo isto. Ele é carinhoso e terno, mas durante a visita à capela, os personagens terão de defendê-lo de um ataque de extremistas que o consideram a fonte do mal. Caso ele sobreviva à fúria popular, revelará que é irmão de Tomé Manfredini e mencionará sobre o amigo de seu filho, alguém que tanto estimava.

Os pastos bestiais
Os outrora verdes campos das planícies de Palourma estão abandonados a toda espécie de ervas daninhas, feras como lobos e cavalos deixados à própria sorte. O que ninguém informou aos personagens é que após tomados pelo estranho mal, os cavalos tornam-se bestas enfurecidas e atacam qualquer um que se aproxime, até agonizarem de uma dor interina que os levará à morte. Os protagonistas descobrirão da pior forma os motivos pelos quais os cavalos são deixados nos pastos…

Sombras furtivas
Ao transitar por diferentes locais em Palourma, os personagens podem notar a presença de figuras que aparentam não serem de lá. Os mesmos tentam fugir sempre que inquiridos. Eles fazem parte do bando de Nicolau Frizzio e estão envenenando diferentes pastos, fardos de feno e ração para cavalos. Ao serem surpreendidos e encurralados, lutarão com os protagonistas.

XEQUE

A cena final é o confronto com Nicolau Frizzio e seu bando, sendo possível efetuar gatilhos entre o mesmo e diferentes movimentos prévios. Será possível apresentá-lo infiltrado junto aos aldeões, incitando-os. Também será possível vê-lo ajudando a salvar o padre Giuliano, irmão de seu amigo Tomé (que está no bando). Ainda será possível chegar ao conflito final por meio da delação de membros do bando capturados pelos protagonistas. O conflito final será rápido e brutal, e Nicolau mostra-se sombrio, irado e com todo seu âmago voltado à vingança.

AS PEÇAS

Peões: Aldeões ensandecidos de Palourma e membros do bando leal de Frizzio.

Bispo: O estudioso padre Giuliano Manfredini.

Rei: Nicolau Frizzio, um ser profundamente cruel que abandonou os valores humanos em prol de sua vingança pessoal.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

UM PASSEIO PELO BOSQUE

"A primavera colore as matas, perfuma os campos, incita amores.
Ah, a primavera! Meu peito infla com toda sorte de flores.
Amantes imberbes, assanhadas donzelas: prazer!
Tempos de se excitar, crescer, florescer!"
- Trecho de uma antiga cantiga dalana.

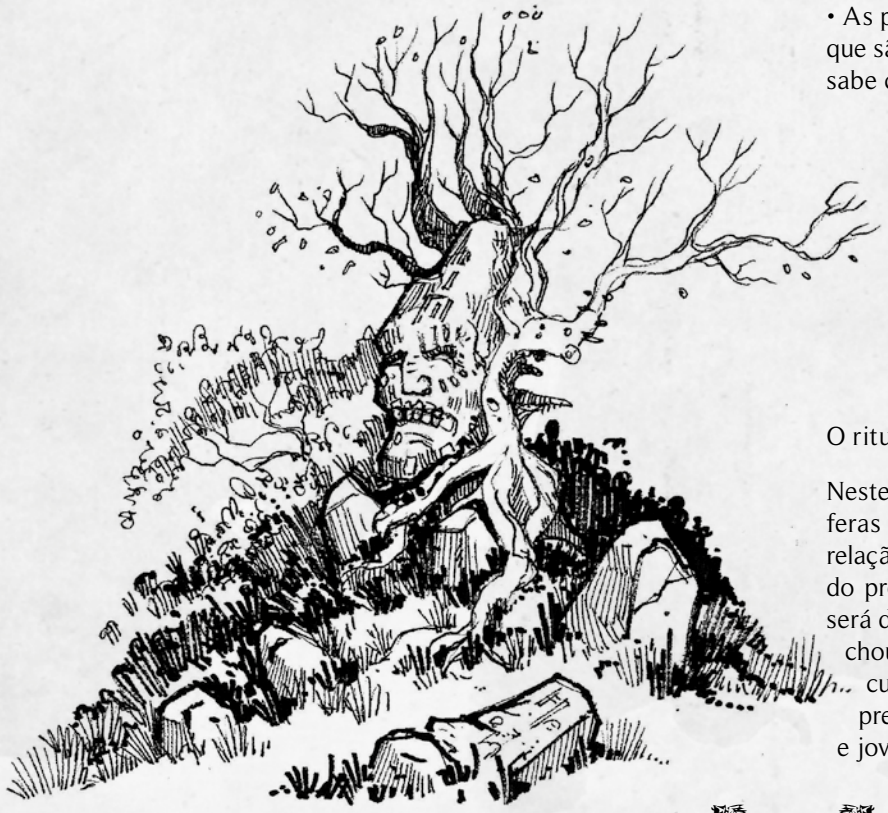
ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• O Bosque é conhecido por possuir distintas feras selvagens.
• "Vivi'Ann? Maldita seja esta mulher que não segue os preceitos do Único."
• O Bosque fica em uma encruzilhada de diferentes estradas antigas.
• "O Bosque? Bestas canibais devoram os imbecis que se aventuram por lá."
• A choupana de Vivi'Ann é visitada por distintos viajantes.
• Há boatos sobre ruínas antigas e incompreensíveis dentro do Bosque.
• Festas dos campesinos que habitam as margens do Bosque são reprimidas pelo Tribunal do Supremo Ofício.
• "Se conheço Vivi'Ann? Seu emplastro removeu todas as chagas que tinha!"

O que está em jogo

• Alguns buscam a cura de alguma moléstia por meio do conhecimento de Vivi'Ann.
• Deseja-se a compreensão acerca de algum elemento outrora desconhecido.
• Alguns querem avisar Vivi'Ann sobre um fulminante ataque que o Tribunal planeja.
• Membros da Igreja do Único desejam adentrar o Bosque para converter Vivi'Ann.
• Cavaleiros Mercantes desejam algum elixir raro, algo extremamente valioso.
• As peles de lobos, jaguatiricas e ursos que habitam o Bosque são cobiçadas por toda Belregard, mas apenas Vivi'Ann sabe como amansá-los.



A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O Bosque pode ser localizado em qualquer local místico com a presença de elementos de cultos ancestrais. Podemos pensar nas franjas de Viha, Dalanor ou do Principado de Rastov, mas sempre distante das cidades centrais. Às margens do Bosque há uma comunidade campesina amável que frequenta um ritual de fertilidade, remontando práticas antigas e é escondido do Tribunal do Supremo Ofício. O ritual se inicia num santuário que se encontra em ruínas.

Neste ritual de fertilidade, jovens vestem-se com peles de feras e saltam por sobre outros a fim de ter sua primeira relação sexual, de forma selvagem. Este ritual é considerado profano mas persiste inalterado por séculos. O cenário será desenvolvido durante o percurso dos personagens até a choupana de Vivi'Ann, uma líder espiritual vinculada aos cultos antigos. Neste percurso, os personagens serão surpreendidos por distintos perigos, dentre eles os bondosos e jovens campesinos que estão apenas em uma espécie de

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

rito de passagem alegre e festivo, mas visto como um bestial ataque canibal pelos desavisados. Espera-se que haja combate e assassinato dos inocentes, sendo a revelação de todas as máculas adquiridas feita na cena final, quando Vivi'Ann explica todo o rito aos personagens, que descobrem que mataram vários inocentes, muitos que os haviam tratado muito bem.

PREPARAÇÃO

Como dito, o Bosque pode se encontrar em diversos pontos de Belregard. A cena inicial leva em conta esse posicionamento na geografia do mundo. Comece a descrição solicitando aos jogadores que indiquem suas motivações e apresente-os em frente da entrada do Bosque, ao lado da aldeia Arvoredo, último assentamento humano antes do Bosque.

De acordo com as intenções pretendidas pelos personagens, acione os distintos movimentos a seguir. Lembre-se de particularizar cada movimento de acordo com as etnias em jogo e com a castelania na qual o Bosque se encontra. Atente também para a não linearidade dos movimentos. É possível adentrar o bosque e depois sair, visitando a Aldeia Arvoredo.

MOVIMENTOS

Aldeia Arvoredo

Camponeses amáveis e ternos estão trabalhando por toda a parte. Descreva um ou dois um pouco desconfiados, uma vez que o isolamento impera em toda Belregard. Porém, dê um tom leve à aldeia, com crianças brincando, por exemplo. Caso os jogadores interajam bem com os campesinos, poderão adquirir gratuitamente suprimentos para a viagem, como cortesia e ritual de hospitalidade. Eles jamais falarão dos Cultos Antigos, das ruínas e do ritual de fertilidade.

Bestas Selvagens

Em algum momento da viagem, ao falhar em uma ação voltada a caça, por exemplo, os personagens são espreitados por bestas que aos olhos comuns parecem mais enfurecidas que o normal. Utilize a fauna de cada castelania de Belregard para particularizar este encontro. Faça o mesmo com a flora, que pode igualmente esconder perigos. Ao término da ação, indique que vultos bizarros viam toda a ação mas fugiram ao serem percebidos.

A Travessia

Em um determinado momento será necessário atravessar um rio um tanto bravio ou largo o suficiente para causar algum atraso. Enquanto os jogadores desenvolvem uma estratégia para atravessá-lo, surpreenda-os com os jovens vestidos de peles de animais atacando-os e rasgando suas roupas com facas afiadas. Eles não falam nenhuma palavra compreensível pois portar-se como animais faz parte do ritual de passagem. Simule ataques ferozes, cause o mínimo de dano possível e deixe os jogadores confiantes com o banho de sangue.

A Roda Abutu

Em um determinado momento da caminhada, os personagens vêem uma fogueira com alguns abutus em seus trajes típicos e vivacidade de suas canções. Este povo nômade está festejando por algo - eles participaram ativamente do ritual dos campesinos e agora recuperam suas energias. Deixe os personagens dividirem a alegria mas não revele o ritual. Após o banquete, os abutu cobram a dívida por meio de um jogo de azar (use qualquer jogo de baralho para tanto). Caso os jogadores percam, terão de deixar armas e demais equipamentos que possuam. É possível resistir de forma violenta, mas os aldeões que usam mantos de animais defenderão os abutus e, por não terem perícias de combate, serão facilmente mortos. Os abutus fugirão ao notarem estar em desvantagem, deixando os jovens aldeões à própria sorte no duelo contra os personagens.

XEQUE

A cena final ocorre com a chegada dos personagens à choupana de Vivi'Ann. Deixe-os relatarem todos os infortúnios e restabeleça os ferimentos cada um com os poderes curativos da herbalista. Após eles conseguirem alcançar seus objetivos, revele lentamente pela voz rouca e pesada de Vivi'Ann (caracterize-a como preferir, mas ela deve transmitir misticismo e sapiência) o ritual de fertilidade dos campesinos da Aldeia Arvoredo e, após mensurar a chacina que fora cometida, aplique as sanções cabíveis de acordo com as Provações de cada personagem e solicite acumuladamente todos os Testes de Corrupção ao término da sessão de jogo, o que revela a tomada de consciência sobre tudo o que fizeram.

Sim, é possível não ser tragado pela Sombra Viva neste cenário. Arautos podem conseguir advertir os demais sobre o excesso de violência ou sobre a presença de algo místico (as ruínas) na floresta. Uma boa análise dos movimentos de combate, a captura de agressores e um posterior interrogatório também poderão revelar o que está acontecendo, bem como a sedução de algum abutu que poderá revelar algo a mais. Mas os camponeses jamais dirão uma palavra sobre este ritual de passagem que contradiz muitos valores da fé criadorista.

AS PEÇAS

Peões: Os camponeses da Aldeia Arvoredo.

Torres: As bestas do Bosque.

Cavalos: O povo abutu itinerante.

Rainha: Vivi'Ann.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

MERDA

"De volta ao ralo
Pro qual a todos leva
Pra sina da necrose que espera
Ao ralo
Pra onde se igualam os homens
Ao dejeto do já consumido".

- De Volta ao Ralo, Uzômi.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Cada um dos personagens tem um motivo muito claro e simples para estar na situação atual, são todos prisioneiros em Latza.
• Latza é uma terra de loucos.
• Dementia Rex, o monarca da castelania, se diverte com jogos brutais no coliseu de Baricos.
• Sua história individual não faz diferença nas prisões do coliseu.
• A forma mais comum de tratamento que recebem é ser chamado de "merda".
•O *Dementia Oculli*, um feriado onde o rei escolhe miseráveis para torná-los nobres, parece ser a única salvação.
• O carcereiro, Verdramino, é um dos poucos contatos com pessoas que não estão nas mesmas condições.
• A vida nas masmorras, também chamada de "o ralo", é extremamente precária.
• Dizem que o rei assistirá os treinamentos.

O que está em jogo

• A liberdade.
• A sobrevivência.
• Alguns podem simplesmente abraçar a decadência e fazer da vida nas masmorras um prazer.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Não existem tons cinzentos neste cenário. Os personagens, pelos mais variados motivos, foram parar nas imensas masmorras de Baricos. O antigo coliseu é palco de espetáculos em forma de massacre. Os personagens podem ter sido capturados, podem ter sido nobres que decaíram pelo desejo de Vittus. Caso o narrador utilize essa história como sua primeira, pode optar por fazer os personagens terem decaído de posições de prestígio, mostrando a irrelevância das articulações sociais. Você ainda pode explorar o lado bestial dos homens que se entregam, talvez numa esperança de agradar seus captores. Pessoas destruídas que nem são capazes de enxergar um vida fora das masmorras.

O objetivo do jogo é simples, explorar este drama pessoal e criar combates, cenas de conflito entre os prisioneiros. Não tenha medo de pôr personagem contra personagem. Se for do interesse deles, deixe-os planejar uma fuga. As masmorras não serão detalhadas, mas são imensas e em uma de suas câmaras está a estátua de ouro da Quimera, que é capaz de enlouquecer aqueles que a vislumbram. Você pode usar isso se quiser colocar uma dose de sobrenatural em seu jogo. Talvez o vislumbre da estátua faça com que Vittus, o rei, escolha o personagem por ver a centelha da loucura em seus olhos.

PREPARAÇÃO

A cena inicial se passa na cela dos personagens. Estão todos juntos em um espaço estreito, com mais de dez pessoas dividindo as acomodações. Ao redor, naqueles corredores de pedra debaixo da terra, existem outras celas, algumas vazias, outras lotadas, o que aumenta a frustração de todos. O cheiro é forte. Azedo, rançoso, viciado. É um ar pesado. O cheiro de fezes, urina e suor se misturam a tantos outros, até mesmo o da putrefação de ferimentos mal cuidados.

MOVIMENTOS

Lambendo as Feridas

Nas celas imundas sob o coliseu, onde ficam enclausurados homens e mulheres prisioneiros, um novo grupo de competidores acaba de ser lançado. São pessoas feridas, sofridas, que passaram por provações na arena, provações que não foram vistas por aqueles ali debaixo, apenas ouvidas pela terra, som abafado dos gritos e delírios de uma plateia ensandecida que acompanha a loucura de seu monarca jovem e demente. Entre estas pessoas está Genaro, um homem velho e temperado de batalhas. Diz ter servido entre os Leões de Braden há muitos anos e avisa aos demais sobre o *Dementia Oculli*, feriado onde o rei decide sobre o destino de algumas pessoas, podendo enaltecê-las como nobres. O feriado é dali a poucos dias, pode ser a chance para muitos. O narrador pode, nessa cena inicial, focar nas relações dos personagens, colocar algum envolvimento com outros prisioneiros. Ele pode encaixar algum drama: como um casal, Bertide e Igor, presos juntos que tentam proteger um ao outro dos horrores da cela, resistindo a abusos, admoestações e assédios de outros prisioneiros. Brigas e combates dentro das celas não serão impedidas e os carcereiros entrarão apenas para retirar algum morto no dia seguinte.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Treino
O dia depois da notícia do feriado começa cedo, com os prisioneiros sendo acordados com baldes d'água fria lavando o chão da cela e molhando seus corpos. Os guardas, vestindo camisões de malha e usando porretes, colocam ordem para que todos saiam. Formando uma fila ordenada de homens e mulheres vestindo trapos, os soldados os levam para o pátio aberto do coliseu vazio. O tamanho do coliseu impressiona e, mesmo vazio, suas paredes de pedra, de tijolos, seu formato circular e arquibancadas vertiginosas podem deixar tontos os mais fragilizados. É possível ver a bancada do rei, onde Vittus se senta para assistir aos jogos. Durante todo o dia os prisioneiros serão treinados por Graco, antigo escravo que ascendeu dentro do coliseu, recebendo a honra de ser chamado pelo seu nome e não como "merda", da mesma forma que os demais. O narrador pode aproveitar o dia para colocar algumas situações de combate simulado, com armas de madeira. Uma opção seria incluir personagens do narrador que desejem diminuir a concorrência para chamar a atenção do rei, quebrando pernas, braços e até mesmo matando acidentalmente outros prisioneiros durante os treinos. O grande vogo Hoglar é um perfeito candidato pra isso, homem selvagem, de modos rudes, que até mesmo aprecia a vida no cárcere. O dia pode terminar sem grandes problemas, com resoluções de algumas intrigas entre prisioneiros ou planos de fuga sendo traçados.

Os Olhos da Besta
Esta cena não tem ordem certa para ocorrer, podendo até mesmo não ocorrer em momento algum. Aqui os personagens ficam sabendo sobre A Quimera de Ouro, símbolo de adoração que não condenava o acúmulo de ouro e da usura, fora feita por Baricos. Homem riquíssimo, ele teria sido um grande comerciante do passado, cujo nome foi atribuído ao coliseu. Quem conta esta história é Octávio, um homem que se diz padre, que havia sido mandado pelo Tribunal para pregar em Latza e foi feito prisioneiro por capricho da nobreza. Ele diz que a estátua deve ser evitada, já que encarar seus olhos é aceitar o abraço da loucura que também acomete o rei, ao mesmo tempo em que pode ser isso que o monarca deseje ver para salvá-los. Nesse ponto, com o interesse do grupo atraído para a estátua, o narrador pode direcionar uma exploração de túneis e corredores, com outros cativos pelo caminho. Os jogadores podem tentar fugir das celas atraíndo os guardas e fazendo uma revolta, ou tentar escapar no momento dos treinos. O encontro com a estátua, em sua sala de mármore negro, deve ser impactante, com os personagens sendo atingidos por visões confusas e perturbadoras. Caso deseje marcar isso em suas fichas, o narrador pode dar alguma perturbação aos personagens, traços mentais como pesadelos constantes, visões confusas, alguma paranoia, uma semente de loucura.

Calmaria antes da Tempestade
Um dia antes do grande evento, um pouco da loucura de Latza se faz presente nas celas, quando todos os prisioneiros são colocados para fora e seu cativeiro é recoberto de tapetes, cobertores, almofadas e servidos das melhores carnes, frutas e vinhos. Caso questionem a razão daquilo, Cesarino, um antigo prisioneiro que está há mais de um ano no coliseu, fala que no ano anterior, na véspera do feriado, o mesmo aconteceu. É um costume antigo servir bem aqueles que serão sacrificados no dia seguinte. Quando questionado, Cesarino dirá que se escondeu sob os mortos para não ser executado durante os jogos; quando levantou e caminhou no fim de tudo, enquanto os caídos eram recolhidos, o rei apenas gargalhou e se divertiu, deixando-o viver. O banquete é realmente bem servido e se o narrador desejar dosar um pouco mais de crueldade, pode incluir algum personagem encontrando dentes em meio a refeição, denotando que se trata de carne humana, provavelmente de outros prisioneiros que vieram a falecer. Devido ao álcool servido durante toda a noite, novos conflitos podem desenrolar, tanto entre os prisioneiros quanto entre os guardas, talvez gerando revolta e a oportunidade para percorrer os corredores profundos do coliseu, em busca da estátua.

XEQUE
No dia do evento, com o coliseu abarrotado de pessoas que recebem pão dos homens do rei e gritam pelo sangue e glória dos vencedores, o espetáculo é o mais sangrento possível, com todos os homens e mulheres colocados no centro para se digladiarem até que poucos restem. Os conflitos já se iniciam na escolha das armas, que estão colocadas em pedestais sem qualquer ordem e todos terão de lutar por algum pedaço de aço ou proteção tosca de couro. Grupos podem se formar e se voltarem uns contra os outros. No caso de mais de dez participantes restarem e se recusarem a combater, Vittus ordenará que seus soldados entrem e matem todos, julgando que o espetáculo perdeu a graça. A superstição da estátua é real: caso o grupo pequeno de sobreviventes envolva membros do grupo que vislumbraram os olhos da estátua, o Dementia Rex, mesmo a toda distância, irá enaltecê-los com a liberdade. O destino dos personagens fica a cargo no narrador, mas deixe-os explorar esse combate aberto. Utilize pilastras e obstáculos colocados na arena, e use animais como leões se quiser temperar os conflitos frios.

AS PEÇAS

Peões: Os prisioneiros.

Torres: Os guardiões, carcereiros, guardas, treinadores e demais protetores da segurança local.

Cavalos: Personagens como Hoglar, Bertide, Igor e outros que servem a movimentar as cenas.

Bispo: O padre Octávio, que pode ser um alívio de fé caso os personagens busquem sua orientação espiritual.

Rei: Vittus II, o Dementia Rex.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A BESTA DA FOME

"Preste atenção, minha aprendiz, fique atenta ao que lhe direi: os sentidos nos enganam, jamais poderão plasmar a verdade do Único em nossa vista sem que sejamos tenazes ao compreender o que nos é apresentado. Os camponeses cismam em dizer que o gado está sendo subtraído por uma besta feroz; mas sabemos bem que uma besta não sequestraria uma ovelha. Um lobo a abateria ali mesmo. E mais, bestas não saqueariam celeiros, não furtariam sacas de trigo. E quanto ao sangue e as mortes? Bem... precisamos de mais informações antes de emitir qualquer conclusão..."
- Bruno Xavier, abade lazlita convocado para investigar o caso.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Em campos bem cultivados há estranhos incidentes, morte de gado, sequestro de alimentos.
• A região é verdejante e rica, mas o medo faz com que camponeses abandonem os campos às ervas daninhas e pragas.
• Cria-se uma atmosfera de medo e suspeição, uma monstruosidade seria responsável por isto.
• Inicialmente não havia vítimas humanas, porém duas mortes adensaram o temor.
• Bruno Xavier, um abade lazlita, foi chamado pelos senhores de terras para esclarecer definitivamente o caso.

O que está em jogo

• A segurança dos camponeses e o retorno à rotina no campo.
• A descoberta sobre o que está acontecendo na aldeia.
• O cumprimento dos acordos ou dívidas previamente criadas.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Não, este não é um cenário investigativo. Até aqui parece que os personagens serão membros da equipe de Bruno Xavier ou moradores da aldeia. Mas não, eles são os responsáveis pelo terror na aldeia. Eles roubaram as sacas de cereais, eles mataram e sequestraram o gado local e mataram duas testemunhas que perambularam pelas noites. Por qual razão? Estavam em débito com um senhor de terras rival do senhorio local e tiveram de fazer este trabalho sujo, que visava minar as forças do senhorio até a assunção deste enquanto vassalo do rival, em virtude de sua fragilidade interna. Isto deve ser comunicado aos jogadores, que deverão interpretar suas personagens dando prosseguimento aos saques e assaltos noturnos, sempre deixando marcas como se fossem de bestas.

Há uma fonte de tensão inicial. Eles devem sair do encalço do recém-chegado abade Bruno Xavier, um parlo lazlita perspicaz que possui uma guarda vasta e bem armada. Bruno Xavier estará na cola dos jogadores em cada uma das ações, sendo necessária perspicácia para o cumprimento das missões. É importante ressaltar que os personagens estão hospedados na pequena e modesta hospedaria da aldeia ou lá estão vivendo hospedados na casa dos aldeões. A fuga ou sumiço dos mesmos seria notado facilmente e eles seriam incriminados. Logo, as missões devem ser cumpridas sem alterar a rotina diária dos mesmos, que se encontram integrados ao cotidiano da aldeia. E sempre pela manhã eles serão interrogados pela equipe de Bruno Xavier, o que deixará a narrativa bem tensa.

Mas a real fonte de tensão não será esta. Os jogadores acharão que não há besta alguma. Porém, uma vez que a corrupção tomará conta da aldeia e o crescimento da mentira nutrirá o ventre negro deste recinto, ao término de três movimentos bem sucedidos, o Xeque será deflagrado, colocando os jogadores contra uma fera felina e purulenta de três metros e presas de trinta centímetros: a Besta da Fome. Esse ataque de assalto será brutal e rápido. E os jogadores apenas compreenderão o que ocorreu no epílogo, que será o texto de Bruno Xavier desvendando toda a trama. A intenção é fazer com que os jogadores se acostumem a praticar atos vis, tragando-os para a corrupção. E isso fará com que provavelmente eles cavem a própria cova.

PREPARAÇÃO

Este cenário poderá ocorrer durante campanhas, sobretudo após algum episódio desastroso ou falha em uma missão. Um grupo de mercenários também aceitaria este "trabalho sujo". Ainda seria possível que a vingança ao senhorio local seja uma motivação para os jogadores. Observe que não há localização espacial em Belregard ou nomes para as faces deste cenário, para além do abade Bruno Xavier. Isto facilita a adequação deste cenário à campanha, particularizando a região geográfica e os personagens de acordo com o que foi previamente apresentado. Mas não se esqueça de consultar o livro básico de Belregard para ter acesso a descrições físicas das distintas regiões e particularidades locais. E tenha em mente que a aldeia em questão é verdejante, logo provavelmente não teremos o norte de Rastov como uma localidade possível para este cenário.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A primeira cena trata do contratante interagindo com os personagens em uma fogueira à beira da estrada, um tanto distante da aldeia. Neste contato o contratante recorda os personagens do que eles já fizeram (sequestraram gado, assassinaram duas testemunhas, roubaram cereais) e indica-se a presença do grupo de Xavier, que investiga e dá guarnição aos aldeões. Agora as ações serão mais complicadas que outrora. Escolha um dos movimentos a seguir e apresente como missão terrorista desta noite. Ao término da mesma, conduza a narrativa para o dia seguinte, com as repercussões da ação dos personagens na rotina do vilarejo com a interpretação dos mesmos que devem ser inquiridos pelas forças do abade. E caso a missão não tenha tido êxito, não há problemas: narre normalmente o cotidiano da manhã até que na noite seguinte haja uma próxima reunião com o contratante, quando será informada uma próxima missão. Siga esta estrutura até que os personagens consigam sucesso em três movimentos. A próxima reunião acionará o Xeque.

MOVIMENTOS

Destruir o moinho de vento

Esta missão é simples: destruir o moinho. Mas ele é alto e relativamente robusto. Será necessário planejamento, aquisição de materiais propícios ao ataque e a distração de um mendigo que dorme ao lado do moinho. Caso haja violência desnecessária, como a agressão ao mendigo, não se esqueça de fortalecer o a Besta da Fome, uma vez que o Ventre Negro será alimentado. Caso as personagens incendeiem o moinho, matarão um casal que fornicava em seu interior: ambos sairão em chamas e morrerão gritando de dor. Mais uma vez, aumente o poder da Besta da Fome, buscando aumentar suas características. Observe se eles deixam algum rastro e faça com que Bruno Xavier os inquira no dia seguite.

Arrasar o gado bovino

Nesta ação terrorista, será necessário matar dez cabeças de gado que pastam no manso senhorial. Porém, o pasto é vigiado por três capatazes do senhor e por três homens de Xavier. Os capatazes utilizam clavas improvisadas e os homens de Xavier, armaduras e lanças, uma vez que são membros da Igreja do Único e possuem mais recursos. Cada vida tirada aumenta a força da Besta da Fome (como apresentado no primeiro movimento). E pistas e rastros deixados serão utilizados contra os jogadores na manhã seguinte.

Atear fogo no símbolo sagrado do topo da capela

Uma blasfêmia que colocará personagens religiosos em um conflito moral. Mas seriam marcas da Besta, então devem fazer parte das missões de terrorismo. Bruno Xavier está vivendo na capela como hóspede do sacerdote local. Como chegar ao topo da capela e como fugir dos olhares dos homens de Xavier, que insistem em se revezar vigiando o recinto? Siga o apresentado nos últimos movimentos para adensar as consequências possíveis aos jogadores mediante suas ações.

Atacar a queijaria da aldeia

Diferentes tipos de queijos são feitos e curtidos em uma construção subterrânea, relativamente bem guardada. Será necessário traçar um plano ousado pois há apenas uma pequena escotilha para descer até a queijaria. Como chegar até lá, como provocar grandes estragos internos e como sair sem deixar pistas? Ao sair da queijaria, os personagens toparão com três amigos bêbados que testemunharão a saída deles pela escotilha. E então, o que fazer com eles? Não se esqueça de pensar sempre no Ventre Negro crescente com ações profanas.

Aterrorizar o orfanato

Há um pequeno orfanato ao lado da capela da aldeia. O contratante apenas informou que seria necessário aterrorizar o orfanato. Não falou de violência ou vítimas. Esse é um momento delicado para a sessão de jogo. Não informe nada além disso e não apresente qualquer guarda ou qualquer oposição. O quão mais cruéis os jogadores forem, mais forte será a Besta da Fome.

XEQUE

Após o cumprimento de três "missões", na reunião noturna com o contratante às margens da estrada, a Besta da Fome sairá do meio da mata e, em apenas um ataque, matará o contratante. Ela atacará os personagens de forma brutal. A Besta da Fome é um felino do porte de uma onça ou tigre, mas com suas características físicas =G dobradas ou triplicadas. Aumente-as a cada ação cruel demonstrada pelos jogadores. A Besta da Fome possui também uma atmosfera de medo que imputará desafios de coragem às personagens de acordo com o sistema de jogo utilizado.

Caso eles vençam o confronto, não terão mais necessidade de se manter agindo contra o vilarejo, uma vez que eles mesmos difundirão o mito da Besta da Fome aos quatro ventos. Porém, caso sejam derrotados ou se simplesmente fugirem, terão no epílogo o registro de Bruno Xavier, que explicará tudo o que ocorreu mediante uma explicação religiosa, indicando que houve o aumento da corrupção local por ações degeneradas.

AS PEÇAS

Peões: Os personagens protagonistas.

Bispo: Bruno Xavier, o abade lazlita.

Rainha: A Besta da Fome.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

JOGO DE CENA

"Sente-se, bom homem. Aconchegue-se, dama. Sejam bem vindos ao Palácio das Artes, terra de aromas, sabores e prazeres mil. Não se preocupe com o que disseram sobre este recinto. Todos que aqui chegam serão brindados com sentimentos fortes e marcantes. E sabemos que é isso que vocês desejam, não é mesmo?"
- Solfieri Ramza, mordomo do Palácio das Artes.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe
• O Palácio das Artes é uma das mais luxuosas edificações da cidade.
• O Tribunal vê com maus olhos tudo o que há de profano neste recinto.
• "Uma blasfêmia! Só de passar perto sinto o cheiro da lascívia e da luxúria!"
• "Sim, eu costumo vender bodes para lá. Há quem diga que bebem seu sangue durante as festas."
• "Vocês foram chamados para uma festa no Palácio? Nunca mais voltem a falar comigo! Infiéis!"
• "É verdade que há orgias? Apenas ouvi dizer…"
• "Claro que os artistas gostam do Palácio. Eles são financiados pelos mais ricos que lá se encontram…"

O que está em jogo
• A investigação sobre o que ocorre nas festas fechadas no Palácio das Artes.
• O financiamento de alguma obra rara.
• O contato com algum nobre ou mecenas.
• O fechamento de um acordo importante com membros da burguesia local.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

As festas no Palácio das Artes são festas orgiásticas que fazem parte de um culto antigo que permanece sendo executado de forma oculta à Igreja do Único. Há elementos considerados profanos, como sacrifícios de animais e o cântico de canções entoadas através do belgho negro, a língua obscura.

Entretanto, tudo isto ocorre no meio de uma festa, e todas as cenas apresentam elementos dispersos deste culto. Caso os personagens descubram as pistas de tais cultos, deverão efetuar testes de resistência à corrupção, podendo ser tragados para Sombra Viva ali mesmo, durante a festa. Mas o mais importante é que a festa será o pano de fundo da real motivação que eles terão por ali, o que será determinado pela Preparação do jogo. Ou seja, é o culto em forma de festa que interromperá o prosseguimento das ações das personagens, tragando sua sanidade em um cenário que terá exclusivamente conflitos sociais, interpretação e perda de sanidade. Aqui a etiqueta e a atitude cortesã são as chaves para o sucesso.

PREPARAÇÃO

Todos os personagens terão convites para uma das festas fechadas do Palácio da Artes. O que deve ser pensado pelo narrador é o porquê disto. Conecte este cenário à sua campanha indicando que um importante acordo deve ser fechado com um membro da elite que frequenta as festas. Tem de haver alguma motivação para o grupo estar nesta festa, seja um braço da Igreja do Único que precisa de mais informações sobre o que ocorre ali, ou ainda busque o financiamento para alguma empreitada maior. Como alternativa, pergunte aos jogadores as razões para o grupo frequentar o Palácio nesta noite.

Como se trata de uma construção luxuosa sem muito contato com a Igreja do Único, Virka e Birman provavelmente não se adequam a este cenário. Dalanor com toda a questão cortesã, Varning com a burguesia ascendente e talvez até o Principado de Rastov podem ser castelanias possíveis a abrigar o Palácio das Artes. Torne esse Palácio particular ao local escolhido. Utilize as informações presentes em Belregard para listar nomes de pessoas importantes presentes na festa, bem como alimentos disponíveis no banquete e elementos particulares, como o brasão da castelania presente em tapeçarias presentes nas salas iluminadas por velas vermelhas e negras. Pense na música local, invista na ambientação. E previna os jogadores sobre a importância da interpretação neste cenário.

Cada movimento listado abaixo apresenta uma das faces do culto que ocorrem simultaneamente. Deixe os jogadores explorarem cada um dos movimentos. Apresente o objetivo que os mesmos possuem (como encontrar um importante comerciante para selar o acordo) apenas a partir do terceiro movimento. O narrador pode escolher qualquer um em qual-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

quer ordem. E, caso o personagem entenda o que está ocorrendo, ele será tentado pela Sombra Viva, sendo necessário resistir à Corrupção.

MOVIMENTOS

O Banquete Profano
Esta será dada por meio da partilha de vinho e carne. O que há de oculto é que o vinho é um mosto preparado com sangue de animais imolados e a carne é proveniente de sacrifício humano. As personagens podem descobrir isso antes ou depois de se alimentarem. Caso descubram antes, ou terão de se alimentar normalmente ou serão cobrados pelos convivas que desejarão que todos se alimentem e bebam. Caso eles simplesmente se alimentem, interaja normalmente com coadjuvantes e revela a verdade ao término da cena, solicitando um teste simples de percepção no qual será revelada a fonte daquele alimento. E os alimentos são saborosíssimos, inclusive, dando muita vontade de consumir mais e mais, o que os coloca ante a uma provação à Zaalzhebub, a entidade da gula. Ao vacilar, o personagem vai gostar muito destes quitutes e vai querer mais…

O Torneio Cortês
Neste momento teremos uma disputa de elegância e de prosas cortesãs, visando o estabelecimento do mais belo trovador ou trovadora da noite. Cada qual deverá efetuar uma recitação poética, número artístico ou ação que o valha. Proezas atléticas podem ocorrer, também. Neste momento, todos os jogadores deverão efetuar suas ações, mas eles não sabem que estão competindo entre si apenas. O vencedor, que obtiver maior grau de sucesso em suas ações, será saudado, enquanto os demais serão criticados pela plateia. Todos aqueles humilhados publicamente serão expostos à provação de Invídia, da inveja. Caso padeçam à este teste de Corrupção, começarão a odiar secretamente o vencedor e aqueles que ficaram à sua frente no torneio, atrapalhando-o durante todo o prosseguimento do cenário. Comunique isto ao jogador que falhou por meio de um bilhete ou informação passada secretamente.

O Gabinete do Prazer
Arshma, a entidade da luxúria, se manifesta nesta cena. Corpos nus se entrelaçam em uma sala com a presença de idosos, crianças e animais. E todos os jogadores serão convidados a participar por aqui também. Obviamente a Corrupção se fará presente em testes para resistir ao gozo em violar e ser violado por toda sorte de artefatos projetados para esta festa da carne e do prazer sem limites.

A Gaiola
Um ambiente de terra batida com uma gaiola suspensa de três metros abriga ladrões e outros reconhecidos meliantes da cidade. Os membros da festa têm acesso a instrumentos de tortura e podem cuspir, escarnecer e agredir os bandidos. Qualquer atitude terna ou voltada ao perdão será facilmente reconhecida. Trata-se de mais uma provação ética e moral às personagens. Como sempre, é possível atuar, é possível enganar os presentes. Mas como fazer isto? Esta é a questão. Agredir os presos indefesos culminará em uma provação do Caminho de Amon, da Ira. Uma falha demonstrará grande prazer em agredir aqueles já privados da liberdade.

Sorte na Mesa
Este cenário trata de uma grande mesa de jogos de cartas e dados. Os jogadores deverão disputar com os demais jogadores para obter uma determinada quantia de dinheiro, algo escasso em Belregard. O narrador pode utilizar jogos de cartas ou dados neste momento e fazer com que os jogos sejam jogados realmente pelos jogadores, e não apenas interpretados pelos mesmos. Depois de algumas partidas será necessário apostar cada vez mais, sendo a busca pelo lucro maior a tentação a ser superada, pois o Caminho de Mammom, da Avareza, é um dos mais difíceis de se superar. Não se esqueça de construir pontos de conflito entre os personagens neste movimento.

XEQUE

O Xeque é acionado após ao menos três movimentos serem explorados pelos jogadores. No Xeque, o objetivo da visita é alcançado pelos jogadores, provavelmente bastante abalados com tamanha exposição à Corrupção. É claro que o Palácio das Artes é um Ventre Negro e é possível que as personagens estejam Condenados ou À Beira do Abismo neste momento. Entretanto, é possível também que algum Arauto seja revelado ao término da visita a este antro de sortilégios…

AS PEÇAS

Peões: Os personagens protagonistas.

Torre: A estrutura do Palácio das Artes.

Cavalos: Demais participantes da festa.

Rainha/Rei: O dono/dona do Palácio, mecenas dos artistas e representante da burguesia ou da corte ascendente.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

FILHO REBENTO

"As propriedades ocultas do Mandrake são pouco entendidas, mas têm sido responsável pela aprovação da planta como um talismã capaz de aumentar o valor ou a quantidade de qualquer coisa com a qual estava associada. Como um amuleto fálico, a mandrágora era considerada uma cura infalível para esterilidade. Foi um dos símbolos fálicos que os Cavaleiros Templários foram acusados de adorar. A raiz da planta é parecida com um corpo humano e muitas vezes dá os contornos da cabeça humana, braços ou pernas. Esta impressionante semelhança entre o corpo do homem e da mandrágora é um dos enigmas da ciência natural e é a base real para a veneração em que essa planta foi realizada. Em Ísis, a Senhora Blavatsky assinala que a mandrágora parece ocupar a terra do ponto onde os reinos vegetal e animal se encontram, como os zoófitos. Esse pensamento abre um vasto campo de especulação sobre a natureza desta planta-animal".

- Manly P. Hall, Os Ensinamentos Secretos de Todas as Idades.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Muitos monges sofrendo com pulgas e sarna.
• Todo alimento apodrece mais rápido, tomado de bolor.
• O bolor parece algo quase vivo enquanto avança.
• Muita sujeira e ratos.
• A nascente do rio passa pelas fundações do monastério.
• Muitos monges daqui têm ligação com sangue pagão.
• Monastério criado como marco sincrético durante ocupação.
• Visitantes não são bem vindos no monastério.
• Grande tempestade se aproxima.
• Mortos que estiveram no monastério sofrem de febre alta, mal estar e os bubos, que são protuberâncias azuladas na pele.

O que está em jogo

• Toda a nascente de água, e consequentemente as cidades que se abastecem, estarão infectadas em breve.
• Abade Durkan Ikoziv está sofrendo de doenças respiratórias.
• Conselheira Ema Luvienko e segundo abade Lucian Hustiev querem esconder segredos perversos do seu passado.
• A própria sobrevivência.
• Arautos sentem a maldade direta emanada dos auxiliares do abade Durkan, além de notar o veio pulsante de maldade emanando do interior do monastério.
• Aqui é um monastério de copistas, logo, muitos visitantes passaram por aqui e muitas coisas saíram daqui. Este lugar, caso destruído, causará danos diretos à história dos homens.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

A Monja Cremilda Djalmira sonhava em ser mãe desde pequena, deitando-se com homens diversos sob o manto do sigilo, mas nada gerou frutos. Buscou em ritos antigos, misturando uma raiz selvagem de mandrágora com fumaria seca, milefólio, leite materno dentre outras coisas, dando vida à raiz de maneira perversa e má, algo descendente da horda selvagem que povoou a longínqua Belregard. A monja fora descoberta e lançada ferida, mas viva, junto com seu "bebê" para virar comida de ratos.

Uma praga maléfica tem tomado a todos. Os monges estão morrendo. Talvez essa doença passe para todos que estiveram aqui e todos que bebem da água. Nos primeiros três dias a pele ficará manchada, após isso enjoo irá tomar a pessoa por quase uma semana, culminando bulbos de pus, tosse sangrenta, gangrenas e terminando na morte em no máximo quinze dias.

O subsolo do monastério é tomado de bolor, que avança de modo agressivo por toda a construção. Isso é um presente profano do ventre negro que se formou após o ato vil da monja Cremilda e dos seus capatazes. Isso apenas atraiu a atenção da Sombra, que se regozija enquanto vê o sofrimento dos infectados.

PREPARAÇÃO

A cena inicial envolve a chegada no Monastério e a pesada tempestade que os isolam do lado de dentro. Logo na entrada é possível ler:

"Graças à sua verdadeira piedade de Deus, no seu zelo sempre pontual, e o dom especial do Espírito Santo, discerniremos o justo do ímpio, os fiéis dos meliantes, os católicos dos hereges".

Serão bem recebidos pelo Abade Durkan Ikoziv, que irá auxiliá-los no que for preciso. Mas é extremamente evidente a má vontade e aversão apresentada pelos dois conselheiros do abade. O lugar é frio, sujo e sofre com mazelas acarretadas pelos roedores e mofo.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

MOVIMENTOS

O quarto de Cremilda
Caso investiguem o quarto da monja, encontrarão escondidas entre as tábuas do assoalho folhas sobre a mandrágora, a planta que queria ser homem. A mandrágora é uma planta importante na tradição da Horda, principalmente devido ao fato de que suas raízes são muitas vezes a forma de um corpo humano, com braços e pés.

Os Aposentos dos Conselheiros
Ema Luvienko se arrepende do que fez e quer que Lucian Hustiev confesse. Lucian, por sua vez, irá enterrar o assassinato junto com qualquer um que tentar desvendar o que aconteceu. Ele ameaça Ema a manter o bico fechado. Ema possui um diário que detalha o que aconteceu naquela época.

Depósitos e Biblioteca
A comida está tomada de bolor e ratos. Os livros se encontram do mesmo modo. A sobrevivência de todos está em jogo.

A fonte de todo o mal
A água do corrego passa pelas masmorras do monastério: ali estão os dejetos, o miolo da expansão bolorenta e onde a monja Cremilda e seu filho foram arremessados.

XEQUE

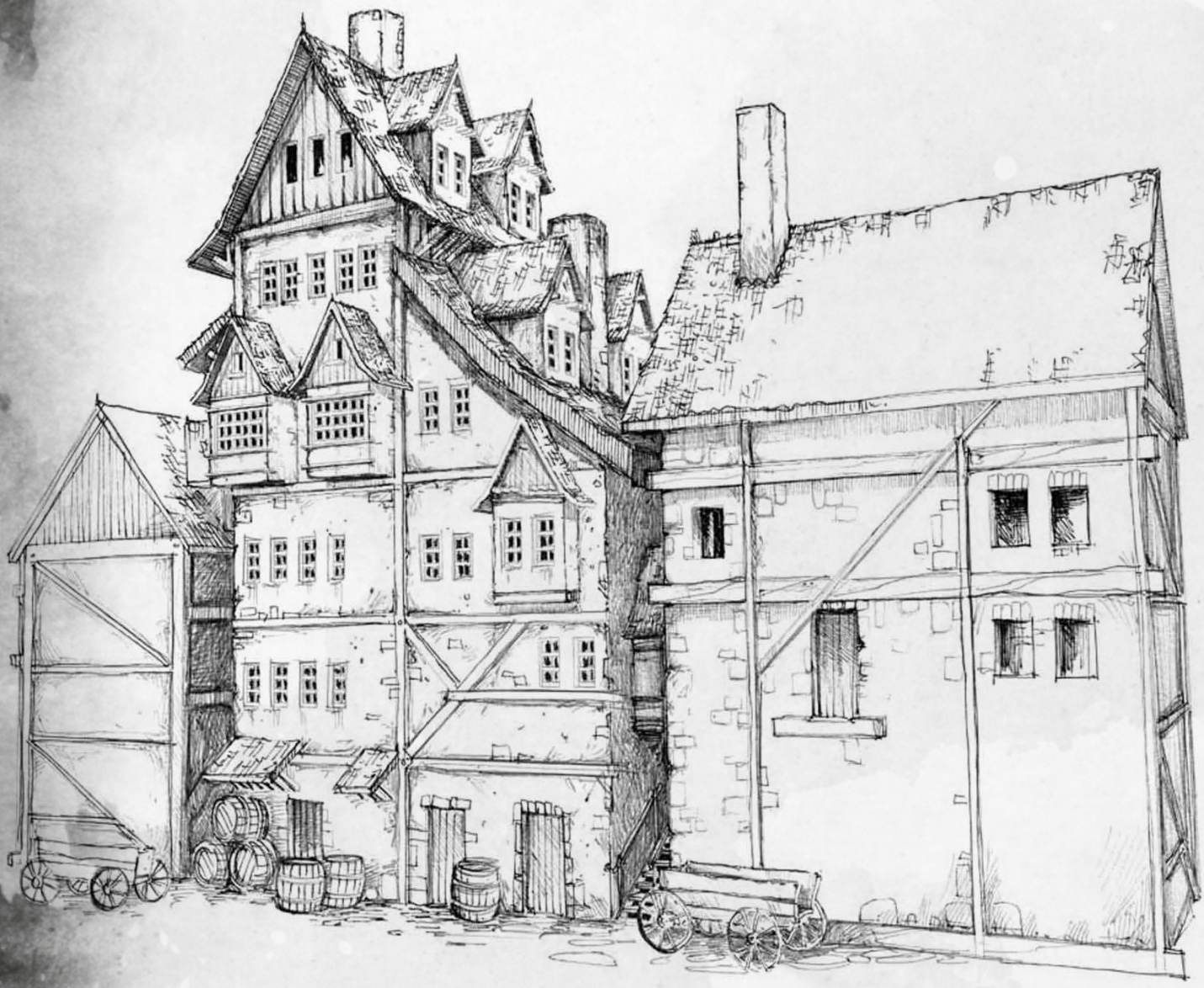
A cena final é o confronto com o bebê mandragora, que agora quer se vingar de todos expandindo o bolor pela contrução. A forma morta viva da sua mãe irá tentar impedir que pessoas firam o seu bebê.

AS PEÇAS

Peões: Copistas e outros residentes do monastério.

Bispos: Conselheiros Ema Luvienko e Lucian Hustiev.

Rei: Abade Durkan Ikoziv.



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo II

Crônicas Memoráveis

O EVANGELHO DO CÃO

Tornarme-ei de novo a besta fera
Pras feras bestas do mundo devorar".
- Al Azif, Uzômi.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Os personagens são membros da ordem haskelita do criadorismo, dedicados ao estudo de textos antigos e apócrifos, além do reconhecimento de artefatos e milagres.
• O mosteiro de São Paolo, entre as montanhas leste de Birman, é um refúgio dos haskelitas, onde eles copiam e preservam o conhecimento.
• O prior Jano, que lidera o priorado, é um homem severo que bons contatos entre as ordens de Rivienza.
• O mosteiro de São Paolo é visitado por fiéis em marchas de peregrinação, na esperança de conseguirem pureza de espírito ao tocar o relicário que guarda o coração incorrupto do santo.
• O abade Tullus vive um pouco distante do mosteiro, em uma pequena vila de pescadores na costa de Birman, chamada Passo Partido.
• Tullus é extremamente rígido e zeloso com seus estudos, copiando textos na íntegra, mesmo que sejam heréticos.
• Uma mensagem de Tullus chegou há pouco tempo, através de um pombo correio, alegando que o velho sacerdote havia feito uma descoberta que abalaria os alicerces da fé.

O que está em jogo

• A sanidade dos moradores do Passo Partido.
• A pureza dos personagens jogadores.
• A quebra da lógica social de Belregard.
• A heresia como uma escolha mais lógica e plausível para o mundo.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Na pequena vila do Passo Partido, dois dias de viagem do mosteiro de São Paolo, o abade Tullus teve uma revelação. Um jovem pescador, chamado Ignázio, havia encontrado uma estranha caverna entre as falésias da costas de Birman e, ao entrar e explorar descobriu algo que não deveria ser visto por olhos mortais. Ele retornou ao vilarejo enlouquecido, falando sobre verdades incompreensíveis. Tullus, como um homem de natureza curiosa e inquisitiva, decidiu ver a caverna com seus próprios olhos. O que ele descobriu o deixou completamente cego, literalmente falando. Ele havia descoberto do Evangelho do Cão.

O irmão Maltus, que vive no Passo, percebeu o estranho comportamento do abade e decidiu mandar uma carta para Jano, se passando por Tullus, na esperança de que representantes maiores da igreja viessem conferir aquela loucura. Assim, os personagens foram reunidos por Jano, que não faz ideia do que esteja acontecendo, para irem até o Passo e verificar o que ocorre com Tullus. Como o abade é um homem de grande importância na ordem, suas palavras de ter feito uma descoberta que pode abalar a fé são levadas muito à sério.

O fato é que Tullus viu a verdade sobre o fim dos Selvagens, ele viu como foi a pregação do último Cabeça de Cão para o seu secto mortal e como ele se sacrificou para dar sentido e orientação aos homens que deveriam tê-lo, daquele momento em diante, como um inimigo. Ficou claro, na mente de Tullus, que o Criador simplesmente ficou cansado de seus antigos filhos e, por mais que digam que eles foram mortos por terem se voltado para falsos deuses, o abade viu Mahad, o último Cabeça de Cão, como um puro sacerdote diante do sacrifício final para o pai. Agora, a sociedade estratificada na qual vive simplesmente não faz mais sentido, Tullus percebeu que todos vivem uma mentira, que nenhum homem é melhor que ninguém e que Deus deve estar abaixo deles. O que garante que o Criador não vai se cansar novamente e eleger novos filhos preferidos para acabar com a humanidade?

PREPARAÇÃO

O jogo começa com os personagens na sala de Jano, no alto de sua torre, que serve como scriptorium para os copistas da ordem. É importante que os personagens sejam membros da ordem, mas não se limitem apenas a padres; pensem em copistas, jovens promissores que querem provar seu valor para com os haskelitas. Pensem em cavaleiros da igreja que ajudarão na escolta destes homens santos e estudiosos.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Na sala de Jano, ele apresenta para o grupo o papel que recebeu de Tullus, alegando que ele teria feito a tal descoberta, mas não disse qual era (até porque não cabe tudo isso na pata de um pombo). É importante que se descubra o que é. A viagem até o Passo é de dois dias: os personagens saem no mesmo dia e chegam no dia seguinte, provavelmente pela tardinha. Um dos personagens pode até assumir o conceito de caçador, de alguém que não vive por trás das muralhas do mosteiro, mas que faz parte do rebanho leigo que vive ao redor do local, entre as montanhas.

Pelo menos um dos personagens deve ter autoridade sacerdotal, para ser aquele que representará o Tribunal para julgar a dita descoberta.

MOVIMENTOS

Caminhos Antigos

A viagem até o Passo Partido deve ser tranquila, sem grandes imprevistos. No passado do império de Virka, estradas de pedra cortavam todo o continente e o caminho que os personagens tomam passa por uma destas estradas antigas, completamente negligenciada, com trechos completamente tomados pelo mato. Nada que dificulte a passagem, mas que mostra a precariedade da vida nos tempos atuais. Durante o começo do percurso, que consiste em descer as montanhas que cercam o mosteiro, os personagens passam pela morada de muitos aldeões comuns que vivem próximos e são responsáveis pela subsistência local. Depois de metade do dia, o terreno se abre nos prados, que vão descendo cada vez mais para o nível do mar.

A Ruína e o Lobo

Este movimento pode ser usado no fim do primeiro dia. Os personagens encontram uma ruína de uma velha estalagem de estrada, apenas com seu alicerce de pedra de pé, em muros baixos de mais ou menos um metro de altura. Um bom lugar para passar a noite, que quebra o vento frio que corta os prados. Durante a noite, os personagens podem ser perturbados por uma matilha de lobos que não caminha sozinha, mas é "empurrada" por uma força profana, o Lupus Umbra.

Durante essa noite fria o grupo vai experimentar um temível encontro com uma folclórica criatura, o Lupus Umbra. Em algum momento da noite, estejam vigiando ou não, o grupo será acordado pelo uivo de lobos. Não um uivo qualquer, mas um primitivo e poderoso, capaz de deixar acelerado o coração de qualquer homem. O narrador deve dar uma sensação de isolamento e desespero nesta cena do jogo. O Lupus tem uma inteligência quase humana e tem prazer na caçada, causando medo a suas presas. Ele não vem sozinho, mas acompanhado de uma pequena alcateia de lobos famintos. Para aumentar o clima de desespero, faça com que um dos lobos ataque um jogador lançando-o sobre a fogueira, para apagá-la e fazer com o grupo fique perdido na escuridão em um momento tão desesperador e arriscado.

O Lupus nem mesmo precisa lutar, ele simplesmente quer respeito. Este território é dele, ele deseja ser pago pela passagem. O Lupus não tem interesse em comida, ele quer o pecado dos personagens. Use o encontro para explorar os personagens dos jogadores. Talvez um deles carregue o escudo de madeira que foi usado por um amigo escudeiro que acabou morto em um treinamento e o personagem precise encarar o fato de que não foi acidente: que ele o matou por ira ou por inveja, para ser escolhido pelo cavaleiro que o treinou. Uma vez que alguém tenha deixado claro seu pecado, o Lupus pode ir embora.

Primeiro Encontro com Tullus

A chegada ao vilarejo é acompanhada de um crepúsculo chuvoso e moroso, deixando claro que uma viagem de volta no mesmo dia seria loucura. Além de que, os personagens certamente ainda se lembrarão dos terríveis olhos amarelos da besta que os perseguiu na noite anterior. O encontro com Tullus vai deixar claro que algo de muito errado está acontecendo. É de se imaginar que os personagens queiram ir direto até a torre onde vive o abade, já que o resto da vila, espalhada na margem pedregosa da costa, não teria muito à oferecer. Na igreja, que é torre, o clima é estranho, os padres que servem Tullus falam pouco e acabam levando os personagens para a sala do abade. Lá é tudo escuro, sem uma vela acesa sequer. Tullus esconde o rosto por sob o capuz e exige saber o que eles estão fazendo ali. Fica claro que o padre não chamou ninguém e que algo muito estranho está acontecendo. Quando questionado, Tullus revela sua verdade: ele está cego e acha um insulto que eles tenham ido até lá para entender sua "descoberta", tomando o ato como uma brincadeira de mau gosto de Jano. Tullus exige que o grupo vá embora, mas como já é tarde e chove, eles podem conseguir alguma casa de pescador abaixo para passar a noite.

Junto de Tullus está uma figura sombria, o irmão Foedus. Ele não se esconde, mas como a sala está escura, pode ser difícil vê-lo ali. Foedus é um homem baixo, corcunda e com evidentes limitações mentais, que só faz acenar e sorrir com as gengivas molhadas. Caso seja questionado, Tullus diz que Foedus é um homem iluminado e muito sábio. O próprio Foedus parece inofensivo.

Abrigo com os Pescadores

O grupo pode conseguir uma casa para passar a noite, mas vai perceber que a maioria dos pescadores não quer recebê-los. Isso é estranho, já que seria normal receber bem viajantes, especialmente homens da igreja. Apenas uma casa parece disposta, a de um homem chamado Santino. Ele recebe bem o grupo e oferece algum ensopado de peixe. Os personagens podem questionar o homem, mas ele reluta muito em contar a verdade. Caso seja convencido (lembre que dinheiro vale pouco aqui) ele acaba falando o que sabe. Santino conta sobre o menino Ignázio, que voltou aparentemente louco de sua pescaria e que o abade Tullus foi na mesma caverna procurar pelo que ele viu, voltando de lá cego. A partir daquele momento, Tullus tem feito pregações estranhas, alegando que nenhum homem deve servir ou ser senhor de outro, todos somos livres e sem amarras. Santino pode reforçar que o segredo de tudo isso está na caverna.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A Orgia da Noite
Durante a noite que os personagens passam na vila de pescadores, podem ouvir ruídos perto da meia-noite. Uma fila de pessoas segue para a torre, vestindo mantos sujos, esfarrapados e segurando velas. Caso sejam interrompidas, reagem violentamente. Deixe claro que são muitos; por mais que sejam pessoas simples, a quantidade pode significar o fim dos personagens. Caso eles sigam as pessoas até a torre, podem presenciar uma cena bizarra. Tullus prega com fervor sobre a não servidão aos poderes terrenos, acusando o Criador de traidor, de ser uma criança mimada e ciumenta. Enquanto o prelado cego esbraveja, Foedus dança nu, vestindo uma máscara de cão feita de cerâmica e, em sua dança entre os fiéis, os toma para o sexo, espalhando a luxúria para que toda a torre se entregue à orgia antes do nascer do sol. Caso sejam interrompidos, reagirão com violência.

XEQUE

Certos de que algo muito errado está acontecendo, o grupo pode decidir visitar a caverna por si mesmo. Só precisarão da ajuda de algum pescador, que pode ser Santino. A ida até a tal caverna, que é uma reentrância nas falésias da costa, é curta e no interior escuro é preciso se guiar por uma corrente de vento sutil que segue pela escuridão. Um corredor sinuoso sobe por dentro da terra e depois faz o caminho oposto, subindo, inclinado, como que para o próprio paredão rochoso da costa. No fim, uma câmara retangular se revela. Bancos de terra e um púlpito revelam que se trata de uma antiga igreja, um local de culto primitivo, possivelmente dos primeiros homens e mulheres que haviam partido de Belghor. Investigando o púlpito fica claro que havia algo ali, alguma relíquia, algum escrito, que foi retirado. Atrás do mesmo, depois de um pano de couro ressecado, há um vitral imenso, mostrando uma imagem apócrifa. Um cabeça de cão, um selvagem, vestido como padre, ensinando crianças humanas, que se comportam como animais, nuas, rebeldes.

A imagem enche aqueles que a fitam com um senso de memória, fazendo-os visualizar a última missa daquele lugar. O templo pertencia a Mahad, o cabeça de Cão que educava os povos humanos ainda primitivos, recém saídos de Belghor. Ele sabia que o Criador havia amaldiçoado seu povo, em nome de alguns poucos que tinham se voltado contra Ele. Mahad era um servo fiel que estava nutrindo revolta e ódio pelo Pai, mas faria seu último sacrifício, atacando seus próprios fiéis naquele templo antigo, na sua última missa, mostrando para aqueles homens e mulheres que os selvagens eram inimigos e deveriam ser mortos. Fica clara a questão de Tullus, que viu nessa revelação a hipocrisia do Criador.

De volta ao povoado, os personagens podem confrontar o sacerdote, que ainda estará frio, mas não se revoltará. Tullus questiona se eles entenderam a visão, se eles continuam achando que servir o Criador é o certo a se fazer. Ele até mesmo se entrega, caso eles queiram levá-lo para o julgamento do Tribunal. Ele havia tirado do templo o último escrito de Mahad, o seu Evangelho do Cão, onde ele fala sobre a dor do abandono e a revolta, mas ainda atesta o amor e devoção ao Criador, desejando fazer seu último sacrifício, tornando-se o inimigo que a humanidade precisa.

O grupo pode descobrir, por fim, que Maltus, o sacerdote que enviou a carta escondido e o próprio Ignázio estão presos no subterrâneo da torre.

AS PEÇAS

Peões: Todo o povo de Belregard.

Torre: Tullus.

Cavalos: O povo do Passo Partido.

Bispo: Maltus.

Rei: Foedus.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A FEBRE DO HOMEM LOUCO

"Esta é uma terra doente, um lar de excluídos e de todos aqueles que são feios aos olhos do rei. Você não é melhor que ninguém aqui. Me chame de degenerado se quiser, aqui somos todos selvagens..."
- Narizinho, sobre o condado de Lefevre.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Os personagens são Arautos despertos.
• Através de sonhos e sinais, foram sendo guiados até a região de Dalanor, na Corte da Raposa.
• A Corte da Raposa é onde tudo aquilo que é feio, aos olhos do rei de Dalanor, é jogado.
• As pessoas vivem de forma lamentável e são governadas por um conde.
• Sabe-se que estão nas proximidades do condado de Lefevre, governando pelo conde Alain Lefevre.
• Aquele Arauto que possuir o dom dos sinais, da premonição, terá sido acometido, em seus sonhos, por imagens de uma ampulheta.

O que está em jogo

• A segurança dos moradores de Lefevre.
• A vida do conde e do seu irmão.
• O destino do próprio condado, no sentido de quem o governará.
• Uma pequena vitória sobre a Sombra Viva.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O condado de Lefevre é governado por Alain há anos e o governo do conde sempre foi severo e cruel. Herdou as terras de seu pai, depois que este as recebeu dos Vigeé, que debandaram depois que uma praga atingiu a região. O governo de Alain Lefevre calha para um lugar como este, na terra dos exilados da Corte da Raposa. A maior parte das pessoas vive suas vidas de forma normal, numa rotina de trabalho, lazer e orações, mas atualmente algo perturbou a paz do condado. Alain Lefevre foi acometido por uma misteriosa doença que o deixa completamente letárgico na maior parte do tempo, num coma acordado. Ele tem sido cuidado por apotecários e por padres (incluindo seu irmão Andrei), mas não obteve-se nenhum resultado. A verdade é que Alain foi vítima de Pietro, um sacerdote que fora seu aliado. Pietro almeja a liderança, quer se tornar bispo e transformar o condado no Bispado da Raposa, onde fará seus habitantes excluídos viverem e morrerem pelo pai. Ele acredita que as deformações dos moradores do condado são resultado de pecados de seus pais ou de maldições vidas passadas (apesar da reencarnação ser um assunto muito novo).

O condado foi, no passado dos Vigeé, amaldiçoado pelas práticas da matriarca que não podia ter filhos, Corena Vigeé. Munido dessa informação, Pietro tratou de descobrir onde a mulher havia enterrado seu filho natimorto, que ofertou à Sombra. Com o pó dos ossos esfacelados do nefasto feto, ele criou a ampulheta, que controla a contade de Alain. Ele colocou dentro do recipiente essências do conde, como pó de seus cabelos e unhas, para ligá-lo ao objeto profano. Quando Pietro deixa a ampulheta parada, Alain entra em estado letárgico, natimorto, como o feto sombrio; quando a ampulheta é virada, ele é acometido pela mesma dor da alma da criança oferecida para a Sombra, e desperta em fúria, extremamente violento. Ele está fazendo a imagem do conde se deteriorar e já angariou rebeldes que agora vivem numa fazendo próxima do forte do conde - o mesmo lugar onde Corena havia feito o ritual nos tempos passados.

Um cantiga antiga da região fala sobre o ritual e ela é a chave para a sobrevivência do grupo. Eles podem descobrir sobre ela estudando a história passada do local ou percebendo que existe algo escondido em conversas com os moradores locais, que podem associar a má sorte atual com alguma relação da praga passada. O verso que era cantado era o seguinte:

"Não está morto aquele que sorriu e
alegrou-se diante do pecado.
Não pode jazer morto aquele que pelo
sacramento não foi tocado.
Do perdão e da luz precisa aquele que
beijou o ventre maculado.
Corte a semente da Sombra para que o
escuro seja sepultado.
Enquanto te esconde do lamento torturado
O escuro te devolve um olhar incomodado
Ele espera, ele aguarda, nem que seja por um sorriso torto.
Sabendo que tu ouve o caminhar do homem morto."

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Este verso revela que a coisa morta, o homem morto, que atormentará os personagens em seus sonhos, é apenas a criança não nascida, com sua alma presa, que quer um sorriso, um afeto.

PREPARAÇÃO

O jogo começa com o grupo nas proximidades do condado de Lefevre. Seguindo os augúrios e sinais, ele encontram uma clareira com uma cena bizarra e incomum: um grupo de padres está enforcado em árvores com placas que os apontam como pederastas. Mesmo que tenham sido, de fato, não é comum que sacerdotes sejam executados assim. O grupo pode ter a certeza de que algo estranho está acontecendo. Mais à frente um pouco, ao encontrar o condado, que se resume a uma colina baixa com um fortim de madeira e algumas casas na base do mesmo, podem perceber o clima estranho. Não é difícil conseguir a informação do que acontece. O conde está doente e muito mais cruel que o normal. As pessoas comuns sabem da rebelião de Pietro, mas evitam falar sobre o assunto. Além disso, todos depositam fé em Andrei, o irmão do conde, que é padre e se encontra fora da cidade no momento. Sobre os padres enforcados, os aldeões contam que houve o boato da pederastia, mas que o conde não quis ouvir, mandando enforcar o acusado e aqueles que tentaram defendê-lo. A criança abusada saiu da cidade com seu pai (irrelevante para a história).

MOVIMENTOS

Visitando o Forte

Com uma boa história, o grupo pode conseguir uma audiência com o conde. Ele está indisposto, mas talvez algum deles se coloque como apotecário, como curandeiro, ou qualquer coisa que o valha, de modo que justifique uma visita pessoalmente. O castelão, Ítalo, é desconfiado, mas daria uma chance se alguém demonstrasse confiança. O forte é simples, de madeira, pouco mobiliado e eles encontrariam o conde em um banho, com seu corpo magro, mas inchado, branco leitoso, repleto de sanguessugas, que são ministradas pelo seu apotecário particular, Lázaro. O apotecário desistiu de tentar, estão apenas se esforçando para manter os humores do conde equilibrados. Existe pouco para descobrir aqui, salvo se um dos Arautos utilizar o dom de sentir a Sombra; desse modo ele poderia perceber o corpo do conde tomado por alguma manifestação sombria, como uma sombra pairando por seu corpo, inspirando seu ar viciado. Esta sombra deixa um rastro que vai pelas frestas das paredes e ruma para os campos.

O Salão Comunal

Não existem estalagens no condado e o grupo pode conseguir uma noite no salão comunal, onde os trabalhadores se reúnem depois do dia para beber cerveja aguada e relaxar. Dormir ali é de graça, até porque moedas não têm muito valor no lugar, existe mais a troca. O responsável local, Narizinho (ele perdeu o nariz por causa da lepra), pode dar algumas das informações mostradas na Preparação do jogo.

Pesadelos Terríveis

Caso os personagens passem a noite em qualquer lugar do condado, serão visitados pela Sombra. Não Ela em forma, mas uma manifestação através do bebê natimorto. Uma figura em corpo disforme, braços laminados, pés atrofiados que se arrasta por corredores escuros e chora com uma voz abafada e quase calada, pedindo por socorro, por ajuda. Não existe meio de matar a criatura nos sonhos, mas existe uma forma de se livrar dela, que depende do quanto os personagens sabem sobre a história local. A única forma de se livrar daquela coisa é sorrindo pra ela, como ficaria claro caso eles tivessem pesquisado a história antiga do local, sobre a tal praga do tempo dos Vigeé e descoberto a história de Corena e sua oferenda. Não tenha medo de pegar pesado aqui: a morte no sonho pode até significar uma morte real, um coma, deixando o personagem preso nesse mundo paralelo até a resolução de tudo. Se ele receber o afeto, o carinho, o ser apenas ignora. Quanto todos sorrirem - ou os que sobreviverem - ele parte.

A Fazenda dos Rebeldes

O grupo pode ir até a fazenda onde os rebeldes estão reunidos. O clima local é excelente. Estão todos com o ânimo positivo, preparando estacas para a proteção do terreno, treinando entre si e cozinhando comunitariamente, dividindo tudo. A fazenda é uma antiga estrutura abandonada, que foi ocupada por Pietro e seus seguidores. O próprio Pietro é um jovem de energia e simpatia, sempre protegido pelo cavaleiro que desertou para seguir o padre. Jean é um imenso e truculento dalano de sorriso fácil e grande apreço por companheiros que possam fazer frente a sua força. Não será difícil que Jean tente se aproximar de personagens fortes; a vida na fazenda é difícil, apesar de tudo, e o guerreiro anseia pela companhia que só um irmão de arma pode oferecer, na intimidade.

Uma conversa com Pietro pode revelar que ele tem a melhor das intenções. Talvez seja apenas com o uso dos dons que o grupo perceba que algo está errado. Um uso para sentir a presença da Sombra aqui revelará algo um pouco mais intenso do que seria comum para um lugar como esse, cheio de pessoas, algo sob a superfície. Discernir as mentiras de Pietro pode ser difícil e confrontá-lo abertamente é correr o risco de ser hostilizado por Jean e os demais moradores locais. A ampulheta que controla o conte está no porão da casa. Pietro, claro, desconfia dos personagens e, se eles entrarem lá, mandará Jean atrás.

Andrei, o Santo

Em algum momento, Andrei pode retornar de sua pequena viagem. O irmão mais novo de Alain é jovem e de fé verdadeira. Um homem santo que está tentando fazer o possível para conter os impulsos de seu irmão. Ele se culpa muito pelas mortes e ficará arrasado ao descobrir que seu irmão mandou enforcar os padres em sua ausência. Ele é a voz da razão nos salões do condado e está tentando encontrar uma solução pacífica para tudo isso. O grupo pode desconfiar dele e um uso do dom para sentir a presença da Sombra em Andrei revela o impensável: ele não tem corrupção alguma, Andrei é um Puro, Santo, intocado pela mácula. Com essa informação, o grupo pode tentar preservar o padre, que certamente caminha para a corrupção, uma vez que está convivendo com o irmão que é um monstro controlado por outro monstro.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

XEQUE

O jogo pode terminar de muitas maneiras. O grupo pode descobrir os planos de Pietro e matar o padre, atraindo uma insatisfação geral, já que as pessoas que estão lá não estão controladas de forma alguma, elas simplesmente acreditam no discurso de Pietro. Eles podem descobrir que o padre mantém a ampulheta no porão da casa e, mesmo sem entender o que ela é, virar. Se eles fizerem isso, não chame a atenção pra nada, mas diga, depois que eles voltarem para o condado que o conde despertou por um momento e fez uma nova atrocidade, talvez até matando Andrei, deixando a morte do santo na conta dos jogadores. Uma vez que a ampulheta seja destruída, o conde desperta com seu temperamento normal. Ainda fragilizado, mas volta a ser ele mesmo. Alain é um homem cruel, mas com seu irmão ao seu lado, ele pode ser capaz de governar de forma mais justa.

Lembre-se: não existe um final certo. O destino de Lefevre está nas mãos dos Arautos. Eles podem considerar que, apesar da sujeira, o governo de Pietro seria melhor! Ou ainda, eles mesmos poderiam tentar contactar os Vigeé e avisar sobre a disputa, talvez fazendo os antigos senhores das terras desejarem recuperá-las.

AS PEÇAS

Peões: O povo do condado e da fazenda.

Torre: Pietro.

Cavalo: Jean.

Bispo: Andrei.

Rei: Alain.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A VERGONHA DE SÃO NIKOLO

"Medo ou alegria
São Nikolo te vigia
Ele te julga com primazia
Eu só trago a euforia!"
- Rima atribuída ao Krampus, que julga os bons e maus no período das festividades de fim de ano.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• As personagens são todas crianças de dez anos que vivem no pequeno vilarejo ao sul de Latza.
• Boa parte da população local possui tradição igslava.
• A aproximação das festividades de fim de ano trazem o sentimento de saudosismo dos mais velhos, que querem reviver as antigas tradições.
• Os anciãos do vilarejo decidiram tentar realizar a tradicional troca de presentes, voltando aos costumes de um santo pouco conhecido, Nikolo.
• O clima é extremamente festivo nos dias que precedem as comemorações de fim de ano.
• Tudo está indo muito bem, as reservas de carne, queijo, frutas e grãos não parecem acabar.
• Os personagens vivem em Latza, uma terra marcada pela loucura e pela dicotomia de vida e morte.

O que está em jogo

• Sobreviver até o fim do festival.
• "Aquele que vem com a neve" deve ir embora depois de saciar sua fome pelos pecadores.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O que ocorre neste pequeno vilarejo é um perfeito exemplo de forma pensamento, manifestação de um imaginário coletivo, que fica intensa ao ponto de se tornar real. Os anciões da vila propagam o costume antigo da troca de presentes feita por São Nikolo no passado distante de Rastov ao ponto de que todas as pessoas da vila começam a verdadeiramente acreditar novamente nas lendas antigas e isso. Fenômenos como o Ventre Negro, que torna mais fácil a presença da corrupção da Sombra naquele lugar, fazem com que o mito se torne real. De fato São Nikolo trará os presentes, mas os anciões se esqueceram de falar sobre aquele que segue os passos do santo: uma criatura que é o seu reflexo distorcido. Enquanto o santo recompensa os que fizeram o bem, a misteriosa figura pune os maus. A questão é que bem e mal são relativos, e o misterioso Krampus que segue os passos de São, Nikolo não é muito cuidadoso em seus julgamentos, além do apetite especial por crianças.

O nome do Krampus é evitado; caso alguém, como os anciões, tenha que falar dele, usará expressões como "a sombra de Nikolo", "a vergonha de São Nikolo", "aquele que vem com a primeira neve", e por aí vai.

Quando os fenômenos estranhos começarem a ocorrer no vilarejo, será como se ele tivesse sido retirado da realidade. Caso um viajante passe por perto, verá apenas algumas casas abandonadas. Caso alguém que esteja no vilarejo decida sair, caminhará por uma imensidão de neve e desolação até encontrar a morte. É como se a forma pensamento do festival criasse um bolsão de realidade à parte do mundo e a única forma de fugir fosse entregando os verdadeiros criminosos para o Krampus.

Os verdadeiros criminosos são os cinco moradores que cometeram pecados graves e devem ser confrontados com os mesmos.

PREPARAÇÃO

Nossa primeira cena é no salão comunal da vila. Todas as famílias estão reunidas depois do último dia de trabalho que antecede as festividades. Homens, mulheres, crianças e idosos se amontoam no chão de terra do salão enquanto os anciões da vila, junto do prelado Yuri, se reúnem sobre algumas caixas para contar histórias antigas. Eles falam sobre Korvatunturi, a antiga montanha de Rastov, lar de São Nikolo, onde ele vive durante todo o ano, sentado em sua cadeira de balanço de onde pode ver todo o mundo e perceber quem agiu com bondade e quem agiu com maldade. No período da passagem de ano, ele desce de sua morada no trenó puxado por guanacos e espalha a alegria para todos que souberam aproveitar a vida e compartilhar dos prazeres e agruras.

A lenda de São Nikolo é nativa de Rastov e provavelmente vem de antes da chegada do Tribunal do Supremo Ofício, do criadorismo, naquelas terras. A imagem do mítico homem que trabalha presentes em uma oficina ao longo do ano para

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

presentear os bons, foi transformada em santo pela igreja, como uma forma de facilitar a conversão dos povos bárbaros da região. E agora, em Latza, tão longe da gélida terra de Rastov, descendentes desses povos nutrem a esperança de sentir novamente o alento da recompensa.

Nesta cena inicial é importante acertar as relações dos personagens, que provavelmente são amigos - todos crianças da mesma idade - e que certamente estarão animadas com a possibilidade de ganhar presentes na noite em que São Nikolo visitar suas casas. Deixe os personagens interagirem com outros personagens e se preocupe em mostrar como a questão da festividade nos moldes de Rastov está deixando todas as pessoas muito felizes com a ideia.

Os três anciões da vila, Tânia, Vladmir e Viktor, são pessoas de idade avançada, com interesse genuíno no bem estar do povo. Como este vilarejo é de maioria igslava, são eles os guardiões de conhecimentos antigos. Eles se lembra da outra parte da lenda de São Nikolo, da figura sombria que segue os passos do bom homem, assim como a Sombra segue os passos do Criador. Mas, por conveniência, não contam sobre esse outro lado da lenda.

MOVIMENTOS

Ele Vem com a Primeira Neve
Esse movimento pode ser iniciado a qualquer momento: ele vai fazer com que, numa manhã comum, todos os aldeões sejam acordados pelo frio repentino. Latza não é uma terra gélida, não se vê neve nas paragens da castelania, mas, surpreendentemente, neve cai do céu nebuloso nesse dia. A primeira reação das pessoas é o assombro, mas é quase como um reconhecimento de que, talvez, São Nikolo tenha atendido às preces do vilarejo. Dessa forma, muitos saem de suas casas para finalmente colocar as mãos na neve pela primeira vez em suas vidas. Afinal, apesar de descenderem de povos de Rastov, estas pessoas já vivem há gerações em Latza, como fruto da movimentação dos povos no período imperial, de modo que nunca viram neve. O clima é festivo e a neve continuará caindo até o fim da aventura.

É importante lembrar que este vilarejo não tem preparo para o frio extremo da neve. Assim sendo, muitas pessoas precisarão aproveitar os breves momentos de clima ainda suportável para conseguir lenha para estocar em casa. Talvez queiram tosquiar ovelhas com urgência para conseguir lã ou mesmo matar animais da proximidade em caçadas organizadas para conseguir peles de lobos ou coisa que o valha.

A chegada da neve traz o Krampus. Ele chega antes de São Nikolo, já que é quem julga as pessoas e, dessa forma, inicialmente vai só observar. Aqui o narrador pode ser sutil. Com vultos observando de buracos no teto das casas e marcas de cascos fendidos nos arredores, deixadas na neve.

Surge Korvatunturi
Quando for interessante ao narrador, no horizonte oeste do vilarejo, onde ficam as montanhas que cercam Virka, vai ser possível ver uma alta montanha com o pico nevado. Os mais antigos saberão que se trata de Korvatunturi, o lar de São Nikolo. Os efeitos da aparição da montanha podem ser muitos e o narrador é estimulado a abusar deles. Pense em como as pessoas do vilarejo vão reagir a isso. Muitos se portarão como verdadeiros fanáticos, tendo a prova de um milagre diante de seus olhos. Outros poderão ver a aparição com grande receio, talvez percebendo que isso está indo longe demais. Alguns podem desejar fazer uma peregrinação até a montanha, numa tentativa de prestar honrarias e homenagens ao santo. A intenção é gerar conflito entre os moradores. Talvez os próprios anciões estejam agora completamente perdidos com o que deve ser feito. Pode ser o momento de destacar Lara, a parteira do vilarejo, que também conhece algo dos cultos mais antigos. Lara se lembra das lendas do Krampus, e começa a fomentar a ideia de que os pecadores devem ser revelados, ou todos pagarão o preço.

A Vergonha de São Nikolo
Nesse momento a situação fica estranha de verdade. Esse deve ser o último movimento - apesar de ele se alongar durante toda a sessão - já que é o momento em que a presença do Krampus fica mais evidente e que os pecadores devem ser levados à justiça. Cada um dos pecadores tem relação com uma Provação de Belregard, de modo que seu crime corresponde à Provação. De que maneira os personagens podem descobrir estes segredos? Muitas. Desde conversas até fuçando em suas casas. Talvez o narrador opte por colocar os personagens como filhos dos pecadores, o que já os deixaria com alguma vantagem dentro do contexto geral do jogo.

O açougueiro Igor: Avareza - Os estoques de carne do vilarejo estão bem abastecidos e quem cuida disso é Igor. O que poucos sabem é que os desaparecimentos dos meses anteriores estão relacionados à "fartura". A imagem de corpos pendurados em ganchos podem servir pra dar uma pista nada singela. A avareza de Igor passa pelo orgulho, carente, avarento de atenção e prestígio.

O queijeiro Ivan: Ira - Ivan possui um queijo especial, famoso dentro da vila, e por vezes recebe a visita de nobres menores da região, de Latza, que desejam uma prova. Certa feita, um nobre o visitou e, seguro de sua posição, tentou tirar vantagem e quis dormir com Grigori, marido de Ivan. O queijeiro, irado, matou o nobre. Talvez Igor tenha ajudado ele a sumir com o corpo, ou talvez Ivan ainda guarde objetos do nobre em sua casa, como lembrança, como troféu. O assassinato pode ter despertado nele um gosto peculiar.

A lenhadora Sônia: Inveja - Sônia é solitária, é como um porco espinho. Quer aproximar as pessoas de si, mas acaba as ferindo com seu temperamento. Seu abraço machuca, ela inveja os casais da vila e os observa em silêncio discreto, plantando discórdia quando pode. Foi quem falou ao nobre visitante que Ivan e Grigori gostavam de compartilhar a cama com estranhos e também costuma causar pequenas brigas e conflitos entre as famílias, com suas histórias, fofocas e burburinhos. Talvez seja descoberta tentando colocar as crianças, os personagens, uns contra os outros.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A carpinteira Lana: Gula - Lana é mãe de quatro crianças muito mal alimentadas. Sabe-se que ela tinha outros filhos, mas esses não sobreviveram às épocas de escassez. O que poucos sabem que nunca faltou comida na casa da carpinteira, mas o apetite dela é imenso. Talvez uma das crianças seja filha de Lana e saiba disso. Ou sejam amigos de um de seus filhos e acabem descobrindo essa realidade em uma cena, onde presenciam o espancamento de uma criança que vomitou comida estragada, que foi obrigada a comer, por estar desperdiçando "bom alimento".

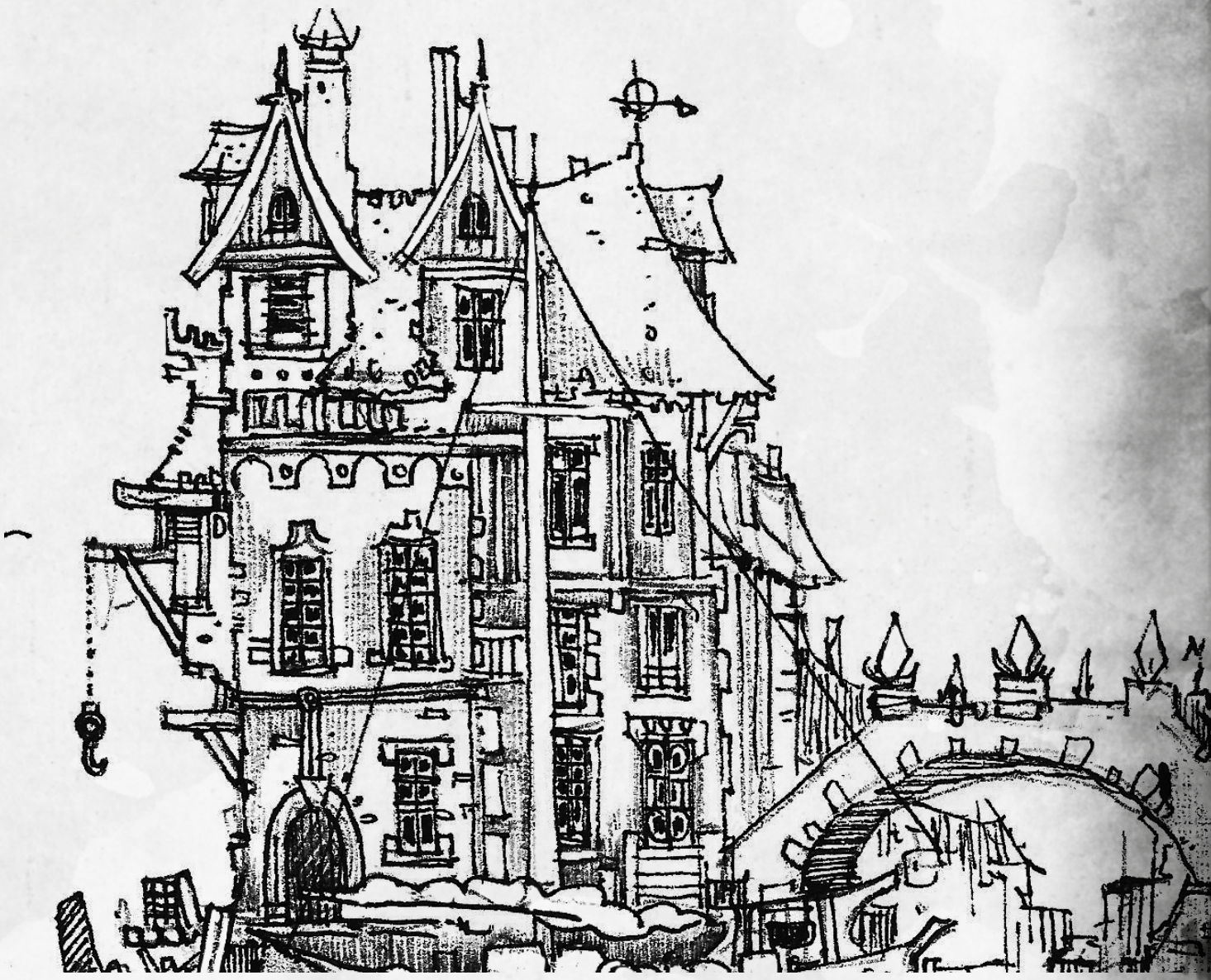
O alfaiate Dmitri: Luxúria - Dmitri é um mentiroso compulsivo e gosta de inventar histórias sobre suas andanças no mundo. A única coisa que o atrai mais que falar é ouvir as histórias dos mais velhos. E o interesse esconde seu apego, seu desejo, seu pecado. Dmitri é um covarde que se aproveita dos frágeis, e os anciões conhecem o seu apetite pecaminoso e sua força para mantê-los calados enquanto ele segue com seus abusos, abusos esses que sentem na pele. Talvez essa revelação venha com a confissão de um dos anciões, diante da revelação de que Krampus quer os pecadores, confessando que sofre nas mãos do alfaiate.

Estas cinco pessoas são exemplos de pecadores da vila. Você pode criar outros. E até que eles sejam verdadeiramente desmascarados, coisas irão acontecer. Pessoas desaparecerão. A imagem do Krampus será cada vez mais presente. Quando precisar descrevê-lo, aproveite do ambiente sombrio: nunca o mostre por completo, mas sempre envolto pela escuridão, pela neblina, pela neve. O Krampus é uma figura alta, de cascos fendidos nos pés, pêlos negros cobrindo todo o corpo forte, mãos imensas e um rosto caprino, com uma longa e obscena língua vermelha, que se esfrega na pele dos desesperados para provar de seus medos e pecados.

Se o narrador quiser, pode colocar pequenos inimigos para o grupo enfrentar. Como os duendes do Krampus, pequenos seres caprinos que perseguem os infantes nas noites de desespero. Podem dar algum tempero.

E São Nikolo?

São Nikolo não aparece em pessoa na aventura. É preciso lembrar que a Sombra venceu, não há santo algum para salvar o dia. Apesar disso, as crianças possuem a centelha mais forte dentro de si, a chama que foi deixada pelo Criador. Dessa forma o narrador pode recompensar atos de esperan-



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

ça e luta contra o Krampus com pontos extras de Elã, para serem utilizados como bônus nas rolagens, de modo que a fragilidade das crianças seja compensada na luta. O prelado Yuri pode ser uma peça nesse movimento, caso queira. Ele provavelmente está muito assustado com tudo que está acontecendo e certamente verá essas manifestações como obra da Sombra.

XEQUE

O jogo pode terminar quando pelo menos três dos cinco pecadores são entregues. Isso pode acontecer de muitas formas e alguns exemplos já foram dados nos movimentos acima. Mas como essa "entrega" vai ocorrer? É possível que, em pouco tempo, o vilarejo tome ciência de que o Krampus está entre eles, caminhando do lado de fora de suas casas, farejando pelas frestas e lambendo seus corpos enquanto dormem. Não existe um "manual de entrega de pecadores" e é muito fácil que a população acredite que a forma de fazer isso seja simplesmente matando os mesmos. Isso não está errado! O Krampus ficará satisfeito e partirá junto da neve quando três forem executados, deixando o vilarejo retornar a sua normalidade. Mas isso certamente gerará novos pecados, que podem ser cobrados no próximo ano.

AS PEÇAS

Peões: Os personagens jogadores.

Torre: A esperança de São Nikolo.

Cavalos: O açougueiro Igor, o queijeiro Ivan, a lenhadora Sônia, a carpinteira Lana e o alfaiate Dmitri.

Bispo: Prelado Yuri.

Rainha: Parteira Lara.

Reis: Os anciões da vila - Vladmir, Viktor e Tânia.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

O FILHO DO PAI

"O baronato cresce a cada dia. Nossas fronteiras se expandem na medida em que abrimos caminho por dentro da mata e nos aproximamos de áreas, antes, isoladas. Os mais arraigados às tradições dirão que estamos fazendo o errado, dirão que estamos mexendo com o que não devemos, mas é tolice, crendice popular para frear nossos avanços. Agora vamos, homens, estas árvores não irão se derrubar sozinhas!"

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• O baronato de Brastavia fica na região oeste de Viha, cercado por densas florestas, quase isolado do resto da castelania.
• Tem-se aberto estradas para conectar o baronato com outras cidades próximas.
• O baronato é neutro quanto às guerras que estão acontecendo em Viha.
• Algumas histórias têm sido contadas sobre ataques aos lenhadores que estão abrindo as estradas. Ninguém sabe exatamente o que acontece, mas todos desconfiam da existência de uma besta.
• Os personagens são vassalos do barão, seus homens de confiança.

O que está em jogo

• A segurança da população do baronato.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Lazar é um dos homens próximos de Ivar Brastav, o barão de Brastavia e usa de sua influência, como cuidador das forjas da cidade para garantir um posição de respeito. Muitos anos atrás, a irmã de Lazar, Iza, foi acusada de bruxaria e expulsa da cidade. Seu irmão mais velho, ainda naquela época, foi cúmplice da expulsão, mostrando-se publicamente contra a irmã. A verdade, porém, foi que ele a ajudou, abrigando-a numa área próxima da cidade, onde ela passou a viver escondida. Este fato tem mais de quarenta anos e pouca gente se lembra dessa história. A postura de Lazar sempre foi irrepreensível dentro do baronato. No entanto, a vingança é um prato que se come frio (nem sempre é o seu pedido) e, passados todos estes anos, o fruto do amor e dedicação proibidos de Lazar e Iza tornou-se algo incontrolável. Os irmãos tiveram um filho, que eles chamam de Dmitri, ou Mitia, de forma carinhosa. A criança nasceu como testemunho de que existe, de fato, algo de profano em Iza, com seu corpo grande demais, deformado, monstruoso. Uma força imensa presa para sempre num corpo de mente infantil. Mitia é rebelde, vaga pelas redondezas e tem causado estragos.

PREPARAÇÃO

Os personagens, como "escudos da casa Brastav", são pessoas da confiança do barão. O jogo começa com um pedido especial. O grupo deve escoltar o pequeno Aliosha (apelido para Alexei) até a vila dos lenhadores, algumas horas do centro do baronato. Aliosha é uma criança de dez anos e sempre gostou do ar livre, das florestas e das matas, e está ansioso para conhecer o local de trabalho dos lenhadores. Não preciso dizer que é de extrema importância que o grupo cuide do garoto. Para todos os efeitos, trata-se de um trabalho simples. Como complemento, Ivar pede ainda que o grupo se informe com os lenhadores sobre os possíveis problemas e estes boatos de ataques. Eles passarão pelo menos uma noite na vila, já que o caminho, pela trilha recém aberta da mata, ainda faz com que a viagem seja feita com carroça bem lenta.

MOVIMENTOS

Caminho da Vila

O caminho para a vila se pretende tranquilo. Aproveite o momento para enaltecer as matas de Viha, os grandes pinheiros e a própria vida selvagem, os pássaros e até animais menores que podem visitar a trilha. A carroça faz esforço para seguir pelo caminho esburacado e o pequeno Aliosha é insistente em suas perguntas para os guerreiros, perguntando tudo sobre suas vidas, do lugar onde nasceram até qual a sensação de matar um homem. Quando já próximos de chegar, no crepúsculo, sinais de algo está errado começam a aparecer. É possível ver árvores que foram marcadas para a derrubada ainda de pé, ou com o trabalho parado na metade, machados ainda cravados na madeira. Sinais de conflitos, caso uma investigação seja feita. O ponto mais evidente de problemas é um grande tronco tombado na estrada, que vai demandar algum tempo para ser cortado, de modo que o grupo chega na aldeia ao anoitecer.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Vila de Mortos
A vila se mostra como um cenário desolado, de morte e sofrimento. As casas estão quebradas, com portas e janelas partidas e alguns corpos ainda podem ser vistos, sendo devorados pelos corvos e alguns outros animais carniceiros locais. O pequeno Aliosha fica horrorizado com a cena, mas ao mesmo tempo se mostra curioso, querendo saber o que aconteceu ali. As tentativas dos jogadores de colocarem o menino no caminho de volta pra casa encontram sua resistência. Ele clama ser "chefe" dos personagens e exige que eles descubram o que aconteceu ali e, como pode ser muito tarde para voltar, o ideal seria passar a noite ali dentro. A noite é extremamente fria e seria loucura tentar fazer o caminho.

A Noite do Infante
Durante a noite, na vila, os personagens serão atormentados pelas passadas pesadas de Mitia pelas redondezas; ele ainda visita o local, acreditando que mais homens virão. Trabalhe bastante o desconhecido aqui. Vultos, passadas pesadas, o som de árvores estalando conforme ele apoia seu grande corpo. Um conflito é loucura: Mitia é imenso, com quase três metros de altura, braços fortes, um couro grosso. Seu corpo bruto é contrastado com o rosto inocente, quase infantil. Algo que causa desconforto e até mesmo medo; é bizarro, irreal. Ele atacará qualquer um que se apresentar com armas. Você pode, se quiser, engatilhar um outro movimento, que seria um sinal para o próximo, com a voz doce de Iza ecoando pela mata, chamando seu querido Mitia de volta pra casa. Lembre-se de Aliosha e todas as complicações que ele pode representar, entregando a posição do grupo.

A Cabana da Bruxa
Os personagens podem querer investigar a mata ao redor da vila antes de voltarem para o baronato em busca de algum sinal do covil da criatura, ou mesmo da origem daquela voz que parece ter acalmado a besta na noite anterior. Isso pode levá-los a cabana de Iza. A bruxa vive em um local construído de árvores ocas e amontoadas, pesadas, uma terra úmida e de lodo. Todo o cercado de sua morada é preparado com pequenas armadilhas para capturar animais comuns, mas também armadilhas de alerta, que fazem bater panelas. Ela fica atenta quanto a visitantes e, caso seja confrontada, até revela seu nome, mas não que é irmã de Lazar e nem mesmo fala qualquer coisa sobre Mitia. Ela diz apenas que vive sozinha ali e implora para que não contem nada na cidade, já que os homens de lá podem considerá-la uma ameaça pelos seus costumes antigos. Os personagens podem fazer muitas coisas aqui. A critério do narrador, Iza pode ter sido verdadeiramente tocada pela Sombra e, dessa forma, manifeste alguns dons sombrios, sendo uma ameaça a mais contra o grupo. Ela pode ainda gritar em desespero, caso atacada, para acordar Mitia, que dorme ali perto.

Inimigo Íntimo
Quando a notícia da existência da tal criatura chegar aos ouvidos do barão, ele fará seus planos de contenção, talvez mandando caçadores para a mata (certamente junto dos personagens) e isto engatilha a vingança de Lazar. Assim que fica sabendo sobre a ameaça contra seu filho, Lazar sabe que poderá fazer pouco para impedir, especialmente se ele quiser continuar gozando de sua posição privilegiada na cidade. Ele vai fazer o que está ao seu alcance, se vingando dos personagens jogadores que trouxeram a notícia. O ataque pode tomar muitas formas, mas é plausível que seja algo feito às escuras. Enquanto eles se recuperam de seus ferimentos e são atacados na noite, por assassinos enviados pelo nobre. Talvez um destes acabe entregando o nome do chefe.

XEQUE
Este cenário pode terminar de muitas formas diferentes. É possível que o grupo, junto dos caçadores, acabe abatendo Mitia na floresta e levando sua mãe junto e, dessa forma, o trabalho está concluído, mas nunca se saberá a verdade sobre o envolvimento de Lazar. Se o caminho for esse, Lazar nutrirá um sentimento de vingança forte contra o grupo e não demorará a investir tudo contra eles. Afinal, é um homem velho que não tem muito que viver. Outra forma de terminar isso é com os personagens descobrindo a verdade, talvez através de uma confissão de Iza e confrontando Lazar, que se vê incapaz de mentir diante da irmã, de seu amor, cativa. Conclui-se o cenário com o julgamento e execução de ambos.

AS PEÇAS
Peões: Os lenhadores inocentes.

Torres: Os personagens jogadores.

Cavalo: Dmitri.

Bispo: Iza.

Rei: Lazar.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

VENDO POR OLHOS MORTOS

"Vocês não estão entendendo, senhores. Os vogos são um problema constante e nenhum de nós aqui deseja passar o resto da vida em uma fortaleza enfiada entre as montanhas, com o frio de quebrar os ossos, em meio aos rudes e incultos. Por isso elevo aqui o nome de Reznikov. A melhor forma de combater os monstros é com outro monstro."

- Yorek no conselho dos príncipes de Rastov.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• A vida em Yastreb Poiska, o Ninho do Falcão, é dura e severa.
• Você vive no limiar entre civilização e barbárie, numa fortaleza encravada entre a cordilheira conhecida como a Coluna de Balmung.
• O líder da fortaleza, da marca da fronteira, é Draclaw Reznikov, hoje conhecido como Marquês de Ferro.
• Vocês vieram pra cá por motivos variados. Talvez alguns estejam cumprindo pena por crimes cometidos em Rastov, outros podem até mesmo ter nascido na fortaleza enquanto que entre vocês existam aqueles que ouviram as histórias e, sendo homens livres, vieram conferir e auxiliar.
• Os vogos que vivem pra lá das montanhas são bárbaros e hereges, mas alguns clãs atravessam o caminho principal, onde a fortaleza se ergue, para comercializar.
• O estreito vale que parte da fortaleza para os ermos do norte é chamado de Vale das Lágrimas, devido a sua longa história de guerras e mortes.

O que está em jogo

• Os segredos vogos.
• A segurança de Rastov diante de uma invasão dos bárbaros.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Um pequeno grupo de vogos passou pelas montanhas por um caminho estreito na direção sul, levando consigo carroças carregadas de corpos moribundos. Ele foram até uma fazenda próxima de Yastreb Poiska e realizaram um ritual depois de matar todos os presentes. Um sobrevivente conseguiu fugir e conta o acontecido na fortaleza. O grupo de personagens é escolhido, ou são eles que interceptam o sobrevivente em uma patrulha, para investigar e, eventualmente, expulsar os vogos dali.

PREPARAÇÃO

O início da aventura pode ser tomado de muitas formas. O narrador pode considerar que o grupo já trabalha junto faz um tempo, porém são membros ainda "verdes" da fortaleza, que não puderam marchar pelo Vale das Lágrimas e lutar diretamente contra os bárbaros. Em uma patrulha, podem avistar um dos sobreviventes, um homem humilde, comum, com os pés sangrando e desespero nos olhos. Ele fala sobre a chegada dos vogos e sobre o massacre perpetrado. É preciso reagir rápido e eles podem partir para a fazenda com o seu aviso e aval dos líderes do forte. Essa escolha pode se refletir posteriormente, como uma advertência elogiosa pela resposta rápida. Outra forma de iniciar é deixar os personagens na fortaleza, cuidando de seus afazeres e assim serem convocados para a missão.

MOVIMENTOS

O Caminho

O caminho até a fazenda é curto, feito em poucas horas. O narrador pode se sentir livre para descrever os ambientes do norte de Rastov, a impressionante Coluna de Balmung, a tundra ou mesmo engendrar um ataque de animais selvagens para esquentar um pouco as coisas. Faz sentido a presença de carniceiros, já que a matança na fazenda espalhou o cheiro de sangue no ar e pode ter aguçado alguns apetites.

Fazendinha Infeliz

A fazenda pode ser vista à distância, não só por suas estruturas, mas principalmente por conta da revoada de corvos que sobrevoa o local, refestelando-se nos mortos. A aproximação do grupo pode ser feita de forma direta ou indireta. Se eles quiserem invadir o local furtivamente, deixe que eles vejam os mortos e alguns ainda vivos, morimbundos, que agonizam sem conseguir articular frases inteiras. Uma nota importante: a maior parte dos corpos está sem os olhos. É o único ferimento comum em todos eles. Entre os mortos existem também alguns vogos que não parecem ter vindo para a batalha, porque são velhos demais.

Combate Selvagem

Os vogos estão fazendo um ritual que pode ser interrompido pelos personagens. Eles estão no centro da fazenda, na área

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

que serve como praça entre as casas comunais, com uma imensa fogueira acesa, tambores sendo tocados enquanto guerreiros imensos, dignos do sangue gigante, dançam com seus corpos pintados. Um feiticeiro evoca forças sombrias enquanto macera algo em um pote de barro. Existe pouca possibilidade de resolução que não seja o combate feroz contra os bárbaros. Os vogos lutam até a morte e eles podem até levar um consigo - talvez o feiticeiro - que seria o único capaz de explicar o que estava fazendo. Claro, desde que falando com alguém que entenda o seu dialeto. Importante: Dentro do pote onde ele macerava, os personagens podem ver alguns olhos ainda inteiros.

Ver Além da Mortalha

Tendo descoberto o que os vogos estavam fazendo, algum tipo de ritual bizarro, os personagens podem retornar ao forte e reportar. Baba Gloska, uma velha sábia, que atua como guia espiritual daqueles que seguem os velhos costumes pagãos, dada à liberdade de culto no forte. Figura de destaque local, ela pode explicar a eles do que se trata. Gloska explica que os vogos queriam espiar o mundo dos mortos e apenas através de olhos moribundos é possível fazer isso. Por esse motivo, eles trouxeram seus próprios doentes e debilitados, mas também, claro, usariam os olhos dos fazendeiros. O plano foi freado, mas é importante saber o que os vogos queriam ver. A velha bruxa sabe repetir o ritual, mas pra isso, claro, precisará dos olhos daqueles que estão quase mortos.

Lembre-se da sanidade e da corrupção nessa "colheita macabra" de olhos para uso no ritual. Mesmo que eles peguem os olhos dos sobreviventes da fazenda e dos vogos, você pode ser um pouco cruel e dizer que aqueles já estão mortos e não servirão, deixando, assim, um clima bem macabro para esse momento do jogo. Escolhas precisarão ser feitas e é um problema deles, a missão foi dada a eles. Se eles tentarem delegar para outras pessoas, traga consequências, como uma desmoralização dentro do forte.

XEQUE

O xeque vem com a realização do ritual. Em posse dos olhos (pelo menos dois pares), Baba Gloska realiza o ritual com outras misturas de ervas e preparos. O personagem candidato ao ritual deve inspirar a solução e ver com os olhos dos mortos. Mais de um personagem pode se candidatar e, novamente, lembre-se da sanidade. Mas o que eles vêm? Eu não sei! Este torva é um excelente ponto de partida para uma campanha nos ermos do norte, na guerra contra os vogos. Talvez a visão mostre para o personagem o que os vogos procuravam, como um item específico, ou pontos geográficos importantes onde eles podem montar um quebra-cabeças que pode revelar a localização do último gigante adormecido. Ou ainda seja possível vislumbrar os olhos de um Patriarca ou de uma Matriarca dos selvagens, algo que descansa morto, dormindo, sob as rochas ou as ondas do mar.

AS PEÇAS

Peões: As vítimas do ritual.

Torres: Os vogos na fazenda.

Cavalos: Os personagens jogadores.

Bispo: Baba Gloska.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

O RISO SOB ASAS ANCESTRAIS

"PO! PO! BA! WA!"

Os personagens são cavaleiros mercantes da casa Graziano, localizada na província de Rivienza, e devem escoltar um carregamento de suprimentos para um povoado dedicado à extração de rubis. O serviço é rotineiro e simples; o povoado, Boa Fortuna, fica ao norte, próximo às montanhas de Virka.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Os personagens são cavaleiros mercantes da casa Graziano.

• A casa Graziano é uma das casas mercantes de Rivienza, em Varning.

• Rubis são extraídos pela casa, num vilarejo ao norte, chamado Boa Fortuna.

• Ítalo Graziano, o chefe da casa, é um homem severo, mas justo.

O que está em jogo

• A sanidade e as almas dos moradores de Boa Fortuna.

• A sanidade dos personagens jogadores.

• A vida das crianças.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O garimpo dos rubis anda de mal a pior dentro do vilarejo e o corrupto padre Mateu encontrou uma boa oportunidade de fazer as coisas melhorarem. Durante as escavações, foi encontrado um antigo templo abutu em homenagem a Popobawa, um espírito morcego que carregava os mortos para o ancestral deus supremo daquele povo recluso. A despeito dos alertas de Barlag, um abutu que vive como eremita na região, Mateu se deixou levar pela aparente loucura pulsante que emana do ídolo de Popobawa e levou todo o povoado a cultuar a besta. Como os rubis estão ligados ao espírito do morcego, sendo apontados como seus olhos nefastos, Mateu acredita que, agradando a entidade, fará com que o progresso retorne. Ele tem tentado atender aos anseios de Popobawa, mas não tem certeza da influência real da criatura ou se está realmente enlouquecendo. Sua última tentativa será nutrir o demônio com o sangue de crianças que estão sendo trazidas em caixotes, escondidas, escoltadas por cavaleiros mercantes dos Graziano.

Os personagens são estes cavaleiros mercantes que escoltarão os mantimentos, mas que não fazem a menor ideia das crianças em posição fetal, escondidas e dopadas dentro das caixas — devidamente preparadas com pequenos furos para que não morram sem ar.

Neste ínterim, existe ainda Pasini, um veterano, um homem temperado de batalhas passadas que vive como andarilho, perdido no próprio mistério de sua atual existência. Pasini é um Arauto e não tem a menor ideia do porque está sendo acometido por visões e sonhos de crianças em desespero e grandes olhos vermelhos na escuridão. Ele tem sido guiado até Rivienza e não sabe exatamente o porquê, mas precisa evitar que aquela carga chegue. Como ele não sabe das intenções dos personagens, que carregam a carga inocentemente, ele decide uma abordagem neutra.

PREPARAÇÃO

Esta cena ocorre dentro do escritório de Ítalo, no segundo andar da oficina de um artesão que também trabalha para a família. É tarde - pouco antes do anoitecer - e até os personagens entrarem na sala, tiveram de passar por uma fila longa de requerentes. Essas pessoas humildes desejam falar com o chefe da casa Graziano, talvez em busca de favores, porém não demonstram abertamente a insatisfação em ver os cavaleiros mercantes passando à frente para entrar. É um lugar onde é possível ver a poeira dançar no ar pelas finas faixas de luz que entram pela janela e pequenas frestas na madeira envelhecida. É uma sala prática, disposta de mesa e cadeiras, estante com poucos livros e um quadro onde o Graziano espalha suas obrigações vindouras, já que assim ele consegue raciocinar melhor sobre seus afazeres. Ítalo estará sentado do outro lado da mesa, vestindo-se de forma simples, com roupas em tom de terra e o bigode oleado.

A cena tem por objetivo apresentar o serviço do grupo de cavaleiros mercantes. Os personagens serão recebidos com curtas saudações e logo saberão o que devem fazer. O trabalho é simples: de tempos em tempos, um carregamento de utensílios básicos é levado para o norte, até o vilarejo de Boa Fortuna, onde a casa Graziano ganha com a extração de rubis. Além disso, o grupo deve trazer de volta qualquer carregamento já existente, além de prestar auxílio a comunidade, caso seja necessário. A viagem é curta, apenas um

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

dia na direção das montanhas de Virka. Eles devem partir na alvorada (4 horas da manhã) e chegarão ao entardecer no povoado. Devem se apresentar ao padre Mateu, que cuida do local. Ítalo não tem paciência para responder qualquer dúvida que os personagens tiverem. Ele apenas devem se apresentar na manhã seguinte, no horário marcado, na saída norte de Rivienza.

Isto serve para mostrar a missão dos personagens, além de deixar clara a figura severa de Ítalo, que não tolera engodos. Apesar da popularidade do vilarejo de Boa Fortuna, nenhum dos personagens realmente foi até ele e podem considerar que a convocação para esse serviço serve de indício da confiança maior que a casa está depositando neles.

MOVIMENTOS

Uma Tarde para Acertar as Contas

A cena se desenvolve no restante do dia que os personagens tem antes da missão. Nele, o ambiente geral é o de Rivienza. Ruas pavimentadas por pedra nos setores mais centrais da cidade, madeira nos periféricos e terra batida nas áreas mais pobres e afastadas. Oficinas caseiras, onde o trabalhador coloca o fruto de sua dedicação em bancadas diante da porta, tentando vender uma coisa ou outra. A mistura de comida e dejetos - sujeira em toda a parte - afeta mais do que o olfato. Como se fosse um forno que mistura o lixo e o luxo, o cheiro abafado vem como um mormaço medonho, o tempo todo. As pessoas são mal educadas e, caso não exista uma clara identificação de nobreza, como estar montado em cavalos ou carregando brasões em evidência, dificilmente se caminha pelas ruas sem esbarrar e se sujar nos outros.

Os jogadores podem visitar a pequena igreja daquela parte da cidade, fazer orações e pedir por bençãos do padre local para a viagem do dia seguinte. Podem pedir informações à milícia da cidade, sobre as condições da estrada norte para o povoado. Em determinado ponto desta cena é importante ressaltar uma estranha figura os observando em meio às multidões de trabalhadores nas ruas. Trata-se de um homem vestido com roupas simples, em tons de terra e em farrapos, um capuz puído que só permite ver um queixo magro coberto de barba branca curta. O que mais destoa em sua aparência é o fato de estar carregando uma espada na cintura, algo que não é comum. O principal objetivo da cena é mostrar o estranho observador, que se trata de Pasini, o andarilho. Pasini sabe dos negócios dos Graziano, mas ainda não sabe se o grupo está verdadeiramente envolvido nisso. Assim, ele se mantém longe, apenas sondando os personagens. A cena termina logo que os personagens se recolhem para os alojamentos da casa, descansando para a alvorada.

Concorrência

Caso o narrador queira deixar as coisas mais complexas, pode arranjar o encontro do grupo com um representante de uma casa mercante rival. Marco, da casa Títero, pode abordar algum membro do grupo caso estes desejem passar o resto da tarde no salão comunal onde os trabalhadores costumam ficar para beber até o momento de se recolher às suas casas. Ele faz uma proposta que poderia ser bem recebida por qualquer grupo de mercenários, mas que pode não funcionar com cavaleiros mercantes. Ele oferece refúgio e novo serviço com a casa Títero se os personagens retornarem com os rubis e os entregarem ao novo patrão. A recusa do trabalho pode gerar conflito, já que Marco não é muito esperto e teme ser entregue aos Graziano. Assim, é possível que uma briga de bar decorra do encontro, com aliados do mercador se juntando no salão para dar uma surra nos personagens, ensinando-os a ficarem quietos.

A Partida e a Ameaça

A cena se passa na manhã da viagem, com os personagens se dirigindo até a paliçada norte, onde a carroça os está esperando. O ambiente da cidade é basicamente o mesmo, apenas um pouco mais agradável pela pouca movimentação da rua e o ar fresco, frio, do amanhecer. Na paliçada eles encontram os encarregados, vassalos inferiores, terminando de colocar as sacas de grãos e ferramentas sobre grandes caixotes selados que cobrem o fundo da carroça. Quem guia é Yuri, um igslavo velho e cansado, sem grande paciência para enrolações. Além da carroça, os personagens montarão cavalos simples de viagem, pouco maiores que pôneis. O grupo pode conversar com Yuri, que se mostra muito prático e ansioso, sem paciência para grandes explicações e embromações. Caso algum personagem tente se aproximar mais do cocheiro, fazendo com que ele se sinta mais à vontade, é possível. Ele conta que, pouco antes do grupo chegar, uma estranha figura em farrapos e portando uma espada o abordara. O estranho disse que, depois da passagem da ponta que levaria os personagens ao povoado, o carregamento seria atacado e que eles deviam deixar a carroça, de modo que ninguém seja ferido. Yuri não acredita, mas decidiu contar, já que esse é o serviço dos cavaleiros. Não existe muito o que se fazer sobre a informação de Yuri. O carroceiro não se preocupa com o que disse e só quer começar sua viagem. Se algum personagem der sinal de que quer voltar até o escritório de Ítalo e relatar o possível ataque, o próprio carroceiro diz que é uma péssima ideia. O patrão não gosta de dar a mesma ordem duas vezes. Se o ataque ocorrer, é dever do grupo defender o carregamento.

Carga Preciosa

Este movimento pode se revelar caso os personagens queiram ver as cargas com detalhes, abrindo as caixas e encontrando as crianças. Isso vai revelar que algo de muito errado está acontecendo e pode demandar, da parte deles, alguma atitude mais direta para com Ítalo. Eles podem querer falar com o chefe da casa, que ficará estarrecido com a informação. De fato, Ítalo não sabia disso (a não ser que você, narrador, queira de outra forma) e manda os personagens seguirem viagem para descobrir para que essas crianças seriam usadas, enquanto ele mesmo investiga quem pode estar sendo o responsável por colocá-las lá dentro.

A Viagem

O Ambiente da viagem muda pouco durante o dia. No começo do caminho, ladeando o largo rio Forturino, com suas margens caudalosas ocupadas por pedras traiçoeiras; no restante do cenário, pradarias ao leste. Na medida em que o entardecer se aproxima, o cenário se torna mais arborizado, com a aproximação das montanhas de Virka. Árvores

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

ladeiam ambos os lados da estrada, em alguns pontos com suas copas cobrindo completamente o caminho. A própria trilha muda um pouco. No começo, ainda utilizando-se de caminhos imperiais, a estrada é pavimentada com pedras, mas isso logo muda na medida em que se segue, com o mato tomando conta do caminho. Não existe muito o que fazer nesse pedaço da viagem. Se o narrador quiser colocar algum eventual grupo de bandidos, essa é uma boa oportunidade. Afinal, nos tempos modernos de Belregard, grupos oportunistas aparecem em todos os cantos, especialmente quando cientes de carregamentos valiosos sendo levados a pequenos povoados. Pode ainda usar o bando de Marco, da Casa Títero.

O Andarilho

O rio Forturino abre um braço menor na direção leste e por cima deste braço - tão caudaloso e acidentado quanto o irmão mais velho - passa uma ponte simples de tábuas longe de estar devidamente conservada. Do outro lado da ponte, onde a trilha novamente se fecha nas árvores que cobrem a estrada e poucos fachos de luz solar remanescentes do entardecer a atravessam, é possível ver a sombria figura de um homem de pé. O vento que sopra as folhas do chão e faz o farfalhar bucólico das árvores também faz dançar o manto esfarrapado do andarilho. Ele aguarda pacientemente. Não existe nenhum verdadeiro desafio em atravessar a ponte, os personagens só não poderão fazer isso rapidamente. Se o narrador quiser colocar um pouco mais de tensão, pode deixar um clima chuvoso se instalar no caminho, tornando o rio um pouco mais pesado em sua corrente. Ou simplesmente fazer com que a ponte não suporte o peso de sua carga e uma verdadeira corrida tenha que se seguir, para que todos possam sair ilesos. Caso não saibam ainda da carga preciosa, pode ser que uma queda revele o conteúdo, quando uma caixa se parte e a criança é lançada a correnteza do rio, arrastada para sempre. Caso todos atravessem, ou apenas um batedor tenha tomado a dianteira para falar como andarilho, ele se revela como um homem calmo, de meia idade, marcado por uma evidente vida no campo. Se identifica como Pasini e questiona os personagens quanto a sua atitude: se deixarão a carga e partirão ou se preferem que ela seja tomada. Aparentemente, Pasini está sozinho, mas não parece se intimidar com o bando. Ele fala de forma calma e quando perceber que os personagens realmente não sabem o que estão carregando, irá lhes contar. A cena pode terminar de várias formas. Os personagens podem acreditar em Pasini e abrirem as caixas, encontrando as crianças pequenas, dopadas por alguma droga forte que faz com que pareçam praticamente mortas. Ou podem responder o andarilho com aço: nesse caso um combate se inicia e Pasini revela alguns aliados, vagabundos de estrada, que o auxiliam, e a contenda termina apenas com a morte do grupo ou do andarilho. Eles podem ainda entrar em acordo com Pasini, talvez tirando as crianças da caixas e deixando-as em segurança, agora com o objetivo claro de ir até Boa Fortuna e entender o que está acontecendo por lá. Caso seja questionado sobre suas informações, Pasini dirá que não pode explicar de maneira perfeitamente plausível, mas que eles precisam acreditar nele. A verdade é que Pasini sonhou com o caso e decidiu agir.

Em Boa Fortuna

A cena se desenrola na chegada ao povoado de Boa Fortuna. Trata-se de um conjunto de casebres simples ao redor de uma igreja de madeira. Ao norte, aos pés das montanhas, estão as minas. Barracas de ferramentas e suprimentos gerais estão erguidas ao redor de entradas antigas e novas. Tudo fica muito perto e por isso, quando saem das florestas que cercam a área já é possível ter uma visão quase que total do povoado. A igreja é simples, contando com um salão central de culto e quartos anexos de depósito e alojamento para o padre e seus subordinados. Quando os personagens chegam em Boa Fortuna e vão até a igreja encontrar o padre Mateu, descobrem que o bom prelado não se encontra e são recebidos por um coroinha, que lhes coloca em seus aposentos, um quarto comum para todos. Ele revela que o padre Mateu está nas minas, fazendo as últimas orações do dia com os trabalhadores e que eles poderão ter com ele no dia seguinte. Não devem, ainda, se preocupar com o carregamento, já que outros farão esse serviço de checagem. Caso questionado, o coroinha não sabe sobre crianças, sabe apenas que deve deixar os personagens lá, para dormir. Tentará assim impedir a saída deles, podendo ser persuadido apenas com força bruta, o que não é difícil. Caso tenham ficado para dormir, durante o começo da noite, é possível ouvir um coro de vozes que vem das minas, devido ao silêncio absoluto do povoado. O movimento termina com os personagens decidindo investigar as minas na mesma noite. O narrador deve motivá-los a fazer isso, deixando claro que algo de errado está acontecendo lá.

XEQUE

O jogo se conclui na ida até a caverna. A cena começa quando os personagens adentram a caverna de onde vem os ruídos. Um coro de vozes ecoa pelo corredor escuro. A mina é simples, seguindo apenas em linha reta até uma leve quebrada para a direita, de onde é possível ver iluminação vacilante de tochas. Quando adentram o corredor, uma câmara se abre. Não é possível ver o teto, mas a luz das tochas iluminam cerca de vinte pessoas de olhos fechados e em louvor dedicado. Todas repetem, em uníssono "PO PO

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

BA WA". São pessoas simples, trabalhadores e suas famílias. No lado oposto da caverna, uma espécie de púlpito rochoso exibe uma cena ainda pior. Amarrado em uma corda e preso a uma estaca está um homem negro, de meia idade, cabeça raspada e vestindo poucas roupas. Seu corpo está sujo de sangue e de chagas. Apesar da mordaça em sua boca, se destacam marcas em seu queixo, que descem até o peito, linhas grossas e finas, em padrões que lembram algo escorrendo. Quem molesta o homem é um jovem vestido como padre, de cabelos negros bagunçados e olhos injetados, que se ergue no púlpito e destoa do coro em seu discurso.

O pior está atrás dele: por trás da imensa pira que ilumina o altar, entalhado na pedra e cobrindo toda a parede circular da caverna, está uma hedionda imagem de pedra com suas asas abertas e seus imensos olhos escurecidos, mas denotando um notório brilho avermelhado causado pelo fogo. Suas asas parecem abraçar os fiéis abaixo e as orelhas pontas se erguem com alcovas centrais e narinas que protuberam pela rocha. Mas o que realmente apavora é a boca, não aberta em um esganiçar bestial, selvagem, e sim em um sorriso humano, um largo, eloquente, nada cômico ou forçoso sorriso... Natural, imponente, desdenhoso. Um morcego que sorri sob as próprias asas ancestrais.

A cena pode se desenrolar de inúmeras maneiras. O padre Mateu está distraído com seu culto, enquanto tortura Barlarg por respostas. Em dado momento, ele dirá que o sacrifício ideal já deve ter chegado, que logo o sangue dos inocentes alimentará o deus morcego. Nesse momento, Barlag arregalará os olhos e tentará se libertar, o que será respondido com agressões. Mateu puxa um punhado de pó alucinógeno e lança na pira diante da estátua. Cria-se uma névoa branca que rapidamente engole todo o salão e os personagens. Todos que respirarem a substância ficarão sujeitos aos devaneios do padre. A critério do narrador, os personagens podem começar a ver demônios em forma de morcego avançando sobre eles. Estes serão moradores da vila, pessoas simples. Aos poucos o caos vai tomando conta do lugar. As pessoas começam a gritar, o ambiente se torna abafado com toda a neblina branca.

Esta cena pode terminar de inúmeras maneiras diferentes, e pode ser a última. Os personagens podem tentar matar os moradores. No começo eles resistirão pouco, mas logo serão tomados pelas alucinações e lutarão com paus, pedras, unhas e dentes. Eles podem aproveitar a distração e subir no altar para confrontar Mateu. O padre não se entregará e só sairá de lá morto. Barlag, ainda preso, pode pedir por ajuda dos personagens, clamando por liberdade e dizendo, quando liberto, que pode lhes explicar tudo lá fora, em segurança. O importante é que no momento em qualquer pessoa for morta e o sangue molhar o chão, ocorrerá um fraco despertar de Popobawa. O narrador pode se inspirar no trecho abaixo para impactar seu grupo com a presença da besta e mostrar que a única saída, agora, é a fuga!

"Quando a gota de sangue cai no chão, ela parece chiar, evaporar, correr num sentido antinatural para onde parece ser necessária, a figura do morcego. Vislumbrar a forma plena de Popobawa é como encarar uma verdade indiscutível. O fulgor que emana dos olhos avermelhados invade a vontade inferior como punhais apontados ao ventre macio. A grandiosidade do deus morcego se faz sentir na carne e leva ao abandono da ambiguidade, da indiferença, inspirada por um Criador ausente. Popobawa não trará a abundância sonhada por Mateu, o morcego traz o prazer. Ele carregava os corpos extasiados para o antigo deus abuto se banquetear. Assim, agora você sabe a verdade. Popobawa não vai ajudar, mas irá lhe consumir. Sem precisar se mover, gritar ou mesmo sibilar, o sorriso do demônio lhe invade a mente e não rouba vontade, mas coloca desejos. Ideias absurdas, profanas, de uma depravação condenável pelo maior dos pecadores agora lhe parecem claras, óbvias e necessárias. A certeza de que é em Popobawa que deve depositar sua vida não vem com o esforço vazio da fé do Tribunal, mas como uma intensa e obscena ardência nos quadris".

O jogo não precisa terminar aqui, com a "mera" sobrevivência. Em segurança, Barlag pode explicar aos personagens o que ocorreu. Ele faz parte do povo abutu, uma pequena linhagem que vive no norte da região de Virka. Como eremita, estava sondando antigos locais de culto de seu povo, locais profanos, selados e escondidos, quando encontrou Mateu e sua sede de poder e necessidade em agradar seu suserano. Ciente de que ele acabaria por encontrar o templo de Popobawa, Barlarg decidiu alertá-lo e foi quando demonstrou ter este conhecimento sobre forças profanas que foi capturado e passou então a ser torturado. Os rubis tem relação com Popobawa, já que sempre denotam e se referem aos olhos intensos do demônio. Barlag nunca disse o verdadeiro interesse do morcego, que era o êxtase, o prazer carnal do gozo e assim deixou-o se dedicar a inofensivas formas de agradar a besta, até aquela noite em que revelou a intenção em sacrificar crianças.

Ainda existem perguntas sem respostas...

AS PEÇAS

Peões: As crianças e a população de Boa Fortuna.

Torre: Barlag.

Cavalo: Pasini.

Bispo: Mateu.

Rei: Ítalo Graziano.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo III
Registros Históricos

O LEVANTE DOS INDEFESOS

"Essa é uma história de superação. Ou seria uma história de perversão? As outrora róseas maçãs das faces das crianças inocentes mancharam-se com o sangue quente dos inimigos. Mães castas cobriram-se de ódio, inflamaram-se de rancor, nutriram-se com o desespero para proteger quem amavam da fúria dos selvagens. Até velhos e enfermos armaram-se nesta contenda desesperançosa.

O que vos falo, companheiros, não é uma troça ou pândega, mas um episódio que mudou os rumos de Belregard. Sem tal luta, sem tal resistência, minha própria presença aqui os liderando seria impensável. Então, que nos inspiremos com a bravura dos que lutaram por nós para que cumpramos os desígnios que o Único nos reservará na batalha futura."
- Erika Kitula, General de Braden palestrando antes de importante contenda.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Estamos em 51 DA, em Virka há pouco erigida, e conflitos são constantes com belinaren e dwetar, selvagens sob a ótica do sábio Morovan.
• Vocês são crianças, idosos, mulheres, doentes ou feridos que se abrigaram na Torre da Colheita, uma das torres que se verteu em abrigo de guerra.
• Uma horda de Selvagens fez um ataque falso pela fronte da cidade, mas seu real objetivo era atacar vocês, indefesos, na torre.
• O ataque dos selvagens se precipita sobre a torre e o desespero começa a tomar conta de todos.
• Todos possuem amigos e familiares que dividem convosco este refúgio.
• Um de vós deverá encarnar um jovem especial, que deverá ser protegido com a vida dos demais.
• Outro de vós será Angelina, uma camponesa que encarna a liderança da resistência. Angelina é a responsável não apenas pela resistência, mas pela retribuição à invasão de Virka.

O que está em jogo

• A sobrevivência de todos é a principal questão deste cenário;
• O jovem mencionado acima é o herdeiro do trono, aquele que seria Bövrar II;
• Angelina seria a responsável pela posterior igualdade de gêneros ao liderar a resistência. Logo, sua ação, ainda que culmine em sacrifício, será fundamental ao futuro de Belregard;
• A derrubada da resistência na Torre da Colheita ocasionará a tomada de Virka, uma vez que a cidade será capturada pelo ponto mais vulnerável.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Não há muito o que esconder dos personagens por aqui. Trata-se de um evento culminante, desesperançoso e de luta pela sobrevivência. É importante deixar claro que essa história pode ser narrada isoladamente ou ser parte de um flashback, tal qual proposto na ficção que apresenta esse cenário. O narrador poderá apresentar a palestra de uma líder, uma canção em uma taverna ou qualquer referência a este evento histórico de Belregard e fazer com que os jogadores vivenciem este cenário.

Mas isso não quer dizer que eles serão vitoriosos ou que já saberão o que fazer. Lembre-se que as versões históricas em um cenário medieval são contadas e recontadas, possuindo versões diferentes e um descompromisso com a coerência factual. Há sempre um caráter mítico em torno de crônicas, sobretudo relevantes como o Levante dos Inocentes. Assim, ao narrar este cenário, não se esqueça de concluí-lo com um epílogo fazendo com que as ações das personagens sejam inseridas na lenda que se criou em torno deste episódio.

Uma nota importante refere-se ao cânone na história de Belregard. Observe que cada fato histórico é narrado por alguém, com seus próprios interesses; assim sendo, não há cânone formal. Mas o grupo de jogo pode desejar que o final da história não seja alterado. Assim sendo, o grupo poderá definir se será um cenário com ou sem mudanças no rumo da história considerado oficial pelos cronistas. O que ocorreria caso Angelina não tivesse realmente se sacrificado? Bövrar II poderia não ter sobrevivido? Isto pode ser debatido depois da sessão, o que é algo importante inclusive para o prosseguimento da campanha de jogo, uma vez que as versões sobre o passado serão postas em questionamento.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

PREPARAÇÃO

Como apresentado acima, os jogadores serão crianças e jovens imberbes, enfermos, idosos ou mulheres (que neste momento da história de Belregard não possuíam acesso ao treinamento militar, sendo vistas como inferiores e maliciosas). Isto significa que as personagens terão habilidades e atributos compatíveis com indivíduos debilitados, inexperientes ou destreinados. Cada jogador precisará nomear amigos e familiares de seus personagens que estão presentes no cenário. Eles não saberão, mas estes personagens serão sacrificados durante a história, mediante as falhas cometidas pelos jogadores. Registre os nomes e as relações consigo, narrador.

O cenário se inicia com a descrição da guerra e do cerco. Seja minucioso, verta-os com o medo e apenas conceda destaque em relação à coragem a quem interpretará Angelina. Deixe claro que ela é a líder e talvez a mais capaz entre todos que ali estão. A descrição de toda a circunstância na qual eles se encontram culmina com o estampido de um aríete que começou a bater na frágil porta de madeira que está na base da torre. Há poucos alimentos e as crianças começam a gritar e chorar....

MOVIMENTOS

A resistência inicial

Logo após a conclusão da preparação, as personagens deverão criar alguma forma de impedir a derrubada da porta pelo aríete carregado por três belinaren e dois dwetar. Faça com que o desespero dos demais incomode e enlouqueça os personagens, que terão pouco tempo para proteger a Torre. Possibilite soluções alternativas aos jogadores. Entretanto, caso haja falhas em testes ou fuga da imersão do jogo, faça com que um dos amigos ou parentes mergulhe no desespero e se jogue da torre, precipitando-se à morte. A cena é concluída com o fim da ameaça à torre. O narrador poderá acionar qualquer movimento a seguir.

Setas desonradas

Arqueiros belinaren começam a alvejar a Torre da Colheita. Caso os personagens não ajam rapidamente, as setas começarão a atingir os familiares ou até eles mesmos. Estas setas estarão envenenadas, sendo necessário sair da Torre em busca de antídotos, que se encontram em uma pequena tenda do outro lado do pátio central em Virka. Caso os jogadores fechem todas as janelas, os atiradores belinaren começarão a utilizar setas flamejantes, então será necessário encontrar os três arqueiros e abatê-los antes que a Torre seja posta em chamas. Caso os jogadores saiam da Torre nesta cena, os mesmos deverão espreitar as carroças e demais destroços de guerra para chegar aos arqueiros, caso contrário serão alvejados. E é claro que é possível que selvagens os encontrem no caminho...

Uma breve trégua

Durante um determinado período os ataques cessam. Essa é a hora de buscar mantimentos, emplastros curativos ou antídotos. Lembre-se que há enfermos e idosos na Torre da Colheita. Será necessário sair da torre para tanto. Todos sairão? Alguém ficará de guarda? Nesta cena, três selvagens a escolha do narrador tentarão escalar a torre por meio de cordas e ganchos. Já aqueles que sairão terão de lutar contra um grupo de selvagens igual o número de personagens em jogo -1. Será necessária muita estratégia para sobreviver. Não se esqueça de sacrificar amigos e familiares das personagens e adensar a tensão a cada falha ou equívoco.

XEQUE

Após resistir em diferentes circunstâncias, Angelina observa pelas frestas da torre uma investida de selvagens que cercaria a torre no sentido oposto. É necessário atravessar Virka e avisar às forças militares sobre esta manobra militar dos belinaren e dos dwetar. Sem este sacrifício o futuro de Belregard será perdido.

Esta cena final será uma corrida contra o tempo. Os personagens deverão correr com todas as suas forças para avisar às guarnições sobre a movimentação militar dos selvagens. Aqueles que ficarão na Torre provavelmente serão mortos, pois será feito um ataque com número de selvagens igual ao número de remanescentes na torre x3. Angelina não deixará o herdeiro do trono ficar na torre e o levará com ela. No caminho os jogadores deverão resistir aos horrores da guerra e se livrar de combates que os bloquearão e de flechas que rasgarão os céus de Virka. Caso eles sejam derrotados, indique que este sacrifício possibilitou a diminuição das forças ofensivas e possibilitou a reorganização das forças de defesa de Virka. Bövrar II pode ter sobrevivido milagrosamente ou ainda ter morrido, o que geraria interessantes desdobramentos à história: seria Bövrar II na verdade o segundo filho de Bövrar, ou ainda, seria ele um bastardo? Caso eles consigam chegar à guarnição, conseguirão informar a movimentação dos selvagens e salvarão Virka.

AS PEÇAS

Peões: aqueles que se encontram na Torre, os personagens coadjuvantes.

Cavalos: Selvagens (antagonistas).

Bispos: Demais protagonistas.

Rainha: Angelina.

Rei: O jovem Bövrar II.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

GUERRA DAS CRIANÇAS

"Pelos os olhos da serpente será seduzido. Pela sua língua será levado. Pelas suas será tocado. Então laçado. Preso e subjugado. Por fim engolido.
Nunca olhe a serpente".
- Das escrituras dos nômades.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Eles são parentes (próximos ou distantes) de uma das crianças que são filhas de Bövrar II.
• Bövrar II teve filhos com todos os povos, classes e castas, então há filhos de todas as etnias e camadas sociais.
• Muitas crianças foram mortas ainda na barriga das mães ou logo após seu nascimento.
• Forças repressoras invadiram casas, tomaram vilarejos e queimaram comunidades na tentativa de ceifar a vida dos herdeiros de Bövrar II.
• De várias crianças, uma trouxe consigo um sinal de poder: a marca de uma serpente estampada no fundo de seu olho.
• Seu povo há gerações carrega a tradição de escrever e estudar sobre o comportamento da constelação de Neschek.
• Estamos por volta de 215, há poucos herdeiros de Bövrar II e a igreja usa de meios não tradicionais e eclesiásticos para encontrar as últimas crianças.
• A criança do olho de serpente já um jovem, e causa a morte de sacerdotes do Único consumindo-os em chamas.
• Alguém falou pelos cotovelos e atraiu a igreja para onde os personagens estão.

O que está em jogo

• A sobrevivência da vila.
• A manutenção dos antigos tomos bovráticos.
• O poder e vida de um dos filhos de Bövrar II.
• A Casa de Luz que existe na vila.
• Permitir que sacerdotes corruptos ponham a mão no poder do herdeiro.
• Conseguir fugir daqui antes que tudo caia por terra.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Esta criança é o resultado da união de um povo itinerante com grande ligação com a constelação Neschek e com a mitologia da grande serpente. Quando Bövrar II teve sonhos perturbadores, a estrela estava no céu, e uma pitonisa deste povo que foi chamada para acalmá-lo. Então, trocaram conhecimento e se enamoraram.

Juntos trabalharam para conceber uma criança sobre a face mais poderosa da estrela. Da união, um garoto muito magro, franzino e de pele tão branca que o próprio sol o queimaria, nasceu. Em seu olho, sob os tons de cobre e carmesim, uma serpente poderia ser identificada.

O próprio Rei Bövrar II tomou apreço e zelo pela fragilidade do seu infante e por isso construiu aqui uma Casa de Luz para que pudesse ampará-lo. Essa criança então cresceu entre os corredores da casa, sendo abastecido de seu poder místico durante toda vida. Sua pele fria e branca, seus cabelos ralos e claros, unhas e ossos muito fracos. Mas, em seus olhos, o poder dos céus.

PREPARAÇÃO

Então, com seus pais adotivos, a criança cresce sem nunca ter saído da Casa de Luz. Lá fica em confinamento eterno, sob as ordens deixadas pelo Rei Feiticeiro. Sua cria deve viver até que Neschek fique intensa novamente nos céus, seguindo cálculos e arranjos astrológicos realizadas pelo seu pai.

O momento está chegando. Neschek se aproxima de sua luminescência máxima, mas desde já, a magia pulsante no garoto está latente, e, junto com sua idade, o ímpeto fala mais alto. Ao ser proibido de sair da Casa de Luz, seus olhos brilharam e chamas incendeiam seus pais adotivos; o menino desmaia após isso.

Todos sabem que isso é um evento que trará atenção dos inimigos: a igreja e outros bastardos do rei. Então, precisam correr e agir antes que eles cheguem para ceifar ou capturar o garoto.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

MOVIMENTOS

As Chamas
Os pais são queimados, a criança desmaia, o segredo foi rompido. Nem todos da cidadela sabem de sua existência. Então, não demorará para que inimigos cheguem.

É hora de correr, salvar o máximo de coisas que seja possível. Os tomos são peça fundamental para que o jovem possa entender o que é, qual o papel de Neschek nessa história e qual sua ligação mágica com seu pai.

Primeiros Inimigos
De onde menos se espera, surgem os primeiros inimigos. Vizinhos e amigos devotos ao Único percebem o que ocorreu e acusam a família e protetores da criança de heresia, bruxaria, servidão à horda e além. Então, estoura-se a rebelião nas ruas. Irmão contra irmão, vizinho contra vizinho.

A Fuga
Em meio o caos há a fuga, mas a região é inóspita. Sem preparo, tudo se torna ainda pior. Os captores estão em seu encalço e a todo momento um ou outro causa problemas. Mas seus inimigos reais estão para chegar.

Eles são muitos
A quantidade de inimigos que chegam não pode ser superada por combates. De um lado, a igreja com seus enviados, prontos a trazer o fogo e o aço. Talvez a igreja queira capturar e não matar - afinal, quais segredos guarda o infante? Do outro lado, um bastardo bárbaro, montado em seu cavalo negro e impotente, ruma do deserto para colocar fim à vida do garoto, chegando assim à meia dúzia aqueles que já matou.

Os Amigos e a Traição
A traição virá de onde mesmo se espera, dos amigos e parentes, amores e confidentes. Eles irão trair. Seja por medo, dinheiro, devoção ou pior. Não importa como, o filho da serpente não encontrará um destino agradável.

XEQUE

Então, como um grande sinal que o reinado de Bövrar II estava em seu fim, a criança é raptada e levada à Virka pela igreja. Os tomos que estavam junto com a criança indicam o tamanho de seu poder e a proximidade de luminescência de Neschek. E então, o que será que ocorrerá neste momento?

Sob uma mistura de medo e ambição, os sacerdotes decidem preparar uma prisão para o garoto, aguardando então o momento auspicioso. Assim, ele é arremessado no mais profundo fosso, sendo confinado ao esquecimento e morte.

AS PEÇAS

Peões: Pessoas do vilarejo que protegem a criança e a Casa de Luz.

Torres: Anciãs, escribas e pitonisas do povo devoto de Neschek.

Cavalos: Personagens dos jogadores.

Bispos: Os Moradores da Vila que traem a criança da serpente e convocam os inimigos.

Rainha: Outro filho de Bövrar, o bastardo bárbaro.

Reis: Os Sacerdotes que irão capturá-lo.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

O LEGADO DE KARN I

"Então, o Rei Karn I nos deu liberdade, destronou os antigos senhores de nossas almas e portadores de nossa carne para nos dar um novo tempo. Karn III foi assassinado brutalmente por uma briga de poder, sendo para sempre um mártir lembrado - não pelo que foi, mas pelo que poderia ter sido. Já Karn II, sua história é confusa, misteriosa, cheia de excessos, suja o suficiente para ser esquecida".

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Karn I foi um homem visionário, que trouxe a visão auto-governamental e libertária dos povos de Rastov. Ele formou um concílio aberto, com votos individuais, e representantes em uma câmara, criando assim degraus e forma de controlar o poder de forma direta.

• Assumindo um tempo áureo, Karn II virou seus olhos não para inimigos externos, mas internos. Usou o prestígio de seu pai para construir um mecanismo que trabalhava seu auto-fortalecimento, visando impedir que qualquer levante populista diminuísse seu poder. Daí nasceu a Scylla, uma organização com vários ramos de controle, recebendo esse nome com base em mitos dos povos de Rastov. Foi quando a visão de Karn I se corrompeu.

• Karn II trabalhava para ceifar a liberdade de escolha, formando um reduto de medo, conspirações e traições enquanto espionava a vida de todos. Novas leis e forças de vigilância instauram um novo período.

• Para muitos, o governo passou dos limites e, mesmo fazendo parte dele, é preciso dar um fim nisso. Muito rebeldes nasceram dentro do próprio governo, desde militares até políticos.

• A igreja via seu poder diminuir a cada dia, e a ideia original de um Orador e de um Rei com poderes equivalentes foi ficando pra trás. Cada vez mais o Rei abusava de seu poder e em breve seria imparável.

• Na tentativa de colocar Virka no topo do mundo, Karn II deu início a obras titânicas e para isso usou de mão-de-obra escrava, principalmente de povos menores, dominados pela expansão das fronteiras. Tudo para atender seus planos megalomaníacos.

• A opressão e medo tomou conta de todas as camadas - a Scylla é invisível e impregnada na população - então as pessoas simples, das camadas mais baixas da sociedade, se reuniram em pequenos grupos para então iniciar um plano de revolução. Quase sempre os envolvidos o fazem por traumas pessoais causados pelo governo atual.

• Esses grupos são descrentes no atual governo, pois Karn II saiu de deus idolatrado para um homem corrupto e disposto a acumular poder pessoal.

O que está em jogo

• A instalação definitiva de um governo opressor e majoritário que espiona e investiga a vida de todos, colocando fim à privacidade e liberdade.

• No auge da sua megalomania, Karn II identifica na igreja uma ferramenta de renovação e revolução através das boas palavras de consolo. Ele a toma como inimiga.

• Há a possibilidade de povos menores morrerem, não apenas pelo extermínio sob trabalho escravo, mas pelas apropriações de áreas que seriam usadas para mandar recursos para construção do novo império real.

• A voz democrática criada por Karn I começa a se calar de forma irreversível devido novas atitudes estabelecidas de forma autoritária por Karn II.

• Devido sua forma sutil de controle, há instalação da paranoia, perseguição e conspiração em todas as camadas e isso corrói as relações. Esta é a estratégia da Scylla.

• A explosão de uma nova guerra civil é iminente.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Com a ascensão de Karn II instalando um governo que visa espionar a vida íntima e usar isso a seu favor, a igreja vai perder seu poder de controle e isso não pode ser aturado. A Scylla investiga e espiona todos, sem distinção. Algo precisa ser feito, mas sem iniciar uma guerra civil, pois não há certezas de sucesso.

Até mesmo apoiadores, membros do governo real, sabem que criaram um monstro. Não apenas Karn II, ele é só a cabeça. Mas todo o organismo conspiratório que se tornou o governo. Cada cabeça da Scylla é independente.

Então, tanto a igreja quando membros importantes do governo, para não colocarem suas posições em risco, usam grupos rebeldes como marionetes em seus interesses maiores. Procuram pessoas simples, sofridas, quase sempre de camadas baixas, e lhes dão a possibilidade de cobrar o devido preço, de dar a devida retribuição.

É preciso lembrar que Karn II tinha bons interesses ao investigar a vida de cada um. Ao limitar o poder do indivíduo

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

e sua liberdade, ele cria um reinado precisa ditar os rumos de uma nação - custe o que custar - como condutores de uma charrete. Mas, o acesso àquilo que as pessoas fazem e comentam em segredo, o acesso àquilo que estava por trás das cortinas, corrompeu-o a usar isso para benefício próprio.

A Scylla permitiu que Karn II se tornasse um conhecedor das verdades e segredos de todos; no começo, limitando apenas aos civis, mas depois extrapolando para membros da igreja, aliados e até amigos. Como criou um monstro auto-sustentável, os envolvidos também tiveram acesso a informações indevidas e usaram isso ao seu bel prazer. Assim foi o governo de Karn II.

PREPARAÇÃO

Os rebeldes são das classes baixas e são recrutados após serem notados por membros do governo ou da igreja. Possivelmente, após algum evento traumático causado pelos excessos da Scylla. Então, com as iscas perfeitas, essas pessoas cheias de ódio e sentimento de vingança são arrebatadas, e levadas para onde esse sentimento será canalizado para a derrubada do governo atual.

Um cabeça, um líder, um guia, será apresentado. Alguém que concentre e fomente essa sensação de revolta e consiga lançar estes homens e mulheres machucados contra um alvo devido.

Então, após recrutados, receberão não apenas informações, mas contatos, aliados, suprimentos e toda sorte de meios necessários para executarem suas tarefas. Mas é sempre preciso lembrar: eles estão sozinhos nessa. Ninguém os salvará caso sejam pegos, é um caminho sem volta. E cada cabeça da Scylla precisa ser cortada.

MOVIMENTOS

As Primeiras Cabeças

Com o objetivo de criar sintonia entre os rebeldes e aquele que os guia, o primeiro ataque será algo simples, que exige mais músculos do que tato ou miolos. Então, algumas possibilidades são:

- Libertar prisioneiros antes de chegarem ao destino.
- Assassinar um membro importante da Scylla e colocar seu cadáver à mostra, como um sinal.
- Derrubar uma estátua em homenagem à Karn II.
- Sequestrar um parente de um membro do governo opressor para que ele ceda em uma negociação importante.

As Segundas Cabeças

Agora que todos estão juntos em uma mesma causa, agora que todos já provaram suas lealdades (e já estão devidamente incriminados), é hora de partir para missões e tarefas ainda mais arriscadas. Algo que apenas músculos não resolveria:

- Invadir uma reunião que tenha membros da classe opressora e envenenar a comida.
- Interrogar e pressionar funcionários de um membro da classe opressora para saber detalhes de sua rotina.
- Convencer um membro indeciso e dividido dentro da Scylla a mudar de lado e trazer aliados com ele.
- Fazer um grande discurso a outros das classes baixas, reunindo-os para um levante, um chamado às armas.

Os Pilares Internos

Então, já provaram ser braços fortes e personalidades ímpares. São rostos conhecidos por vários rebeldes. São procurados e caçados pelas forças de Karn II. Agora, então, é hora de provar sua sagacidade e raciocínio:

- Decodificar um complexo sistema de códigos da Scylla que indicará um movimento importante das forças opressoras.
- Achar nas escrituras eclesiásticas, textos e passagens arcaicas, que amparem a igreja numa possível aliança que seria primeiramente tida como profana.
- Mudar os rumos de um plano dado como perdido. Uma ação fracassada que será alterada pela ação genial dos rebeldes envolvidos.
- Arquitetar o plano de ataque às forças centrais opressoras.

O Coração

É hora de desmantelar todo os sistema opressor, hora de derrubar com a serpente de várias cabeças, hora de acertar seu coração. Hora de ceifar o poder da Scylla! Para fazer isso, abaixo algumas sugestões:

- Trazer a público segredos que incriminam membros da Scylla e do governo político.
- Ataques sorrateiros e conjuntos em várias cabeças restantes da Scylla, impedindo que ela se reagrupe, regenere e se prepare para atacar novamente.
- Forjar aliança com povos, grupos, facções outrora impensáveis para ter força bélica suficiente.
- Descobrir, um por um, o tamanho dos segredos sabidos pela alta cúpula que comanda tudo junto ao rei.

A Cabeça

É hora de cortar a grande cabeça, a pedra angular que mantém todo esse sistema de pé. É hora de destruir todo esse império de terror. Aqui, não há mais volta e os aliados, outrora no escuro e nos bastidores, agora se unem para matar e tomar novos locais e frentes de poder. São carniceiros lutando pelo seu pedaço de carne podre.

- A morte gloriosa de membros importantes do governo.
- Grandes símbolos da Scylla sendo derrubados física e filosoficamente.
- Descobre-se que haviam segredos demais descobertos e eles precisam voltar para as sombras. Só há dois caminhos: fogo e mortes.
- O Rei Karn II sabe demais, todos sabem demais. Ele, assim como seu legado, precisa ser destruído. Assim, saberá pouco sobre tudo que fez, procurou e descobriu.

XEQUE

A igreja move suas peças, colocando novos representantes nos devidos lugares. A cada cabeça da Scylla que era arrancada, a igreja cauterizava e colocava seu pilar de poder antes que ela se organizasse e ressurgisse. Então, quando o Rei Karn II é derrubado a igreja está pronta para voltar ao seu devido lugar de controle.

Porém, novos problemas surgem. Com o animal morto, há carniceiros em demasia em busca de um naco de poder. Na

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

linhagem de sucessão, dois segundos filhos de Karn I disputam quem sucederá o governo, ambos Oradores de Hekklesias. Cientes de que qualquer escolha gerará uma nova disputa, a nobreza se cala, com medo de ser alvo da força de revolução.

Mal sabem eles que em alguns anos será dado início à Guerra dos Rosários, marcando Virka de 447 a 451 DA, quando Grimaldi, o Velho, consegue provar que seu adversário, Lindon, envenenou o pequeno que seria Karn III. Então o governo de Virka acabará voltando para o controle de oradores.

AS PEÇAS

Peões: Os parentes e amigos dos personagens, que acabarão pagando altos preços pelo grito de insurgência dado.

Torres: Os personagens dos jogadores, que agem com ímpeto e força contra a Scylla e o governo de Karn II.

Cavalos: A Scylla e suas inúmeras cabeças.

Bispos: A igreja, que nas sombras, manipula os rebeldes.

Rainha: O governo opressor e todos seus representantes.

Rei: O próprio Rei Karn II.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A TERRA EM QUE DEUS PISOU

"E ele veio como homem simples".

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Jogadores são pessoas simples, de profissões simples em situações simples.
• Eles encontram o criador em uma situação corriqueira.
• Ele os chamam para viajar e sentem confiança para fazê-lo.
• Uns estavam para morrer e outros sem motivos pra viver.
• Todos abandonaram lugares e pessoas, rompendo amores e plantando amargura.
• Quem ouviu o chamado foi, sob todas as dificuldades.
• E por vários dias caminharam e ouviram...

O que está em jogo

• Presenciar os primeiros ensinamentos do Único.
• Vivenciar seus milagres.
• Observar a incredulidade alheia.
• Sobreviver ao levante que a Sombra causará.
• Ensinar o Único sobre os detalhes nojentos da vida.
• Ser abandonado depois que tiver ensinado tudo que é preciso saber.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O Único precisa entender a sua própria criação, entender como os homens mudaram desde sua gênese até o dia de hoje. Afinal, o homem já não é mais o mesmo. Para isso, precisa de guias para transitar nas entranhas da existência, visitando a banda podre e as chagas dos mundo. Então, escolheu simples pecadores, arrancando-os de suas vidas, para usá-los para conhecer o mundo.

Só depois disso ele estará pronto para ensinar os Puros, logo, os acontecimentos desta aventura servem como prévia ao ensinamento e criação dos três Puros de Belregard: Lazlo, Alec e Leoric.

PREPARAÇÃO

Os personagens são pessoas simples, dos tipos mais diversos. Então, como uma pessoa também simples, o Criador surge e passa a fazer parte de suas vidas. Até o momento que ele os chama para peregrinar e ensinar-lhe sobre o mundo.

Possivelmente isso irá contra contra alguma lei, obrigação ou ordenança, mas seguir o estranho parece ser a coisa certa a fazer. Aqueles abandonados para trás, os amores rompidos, obrigações e juramentos quebrados, tudo isso valerá a pena frente às promessas de iluminação.

MOVIMENTOS

O primeiro contato

Como foi o primeiro momento quando o Único, em forma de uma pessoa comum, surgiu para mudar sua vida? Quem estava para ser morto? Quem precisará abandonar sua família (incluindo crianças e outros dependentes dele)? Quem irá quebrar uma promessa e juramento ao seu suserano? Quem deixa uma tarefa pela metade, mesmo sabendo que isso causará sérios danos? Este é o primeiro contato com o estranho. Mas no fim, há paz no coração ao fazê-lo.

O que é isso?

O Único, Deus, o Criador dos homens, possui dúvidas. Questionamentos sobre coisas simples da vida. Como uma mente de capacidade imensa que não entende por que uma mãe chora ao perder seu filho. Por que chacais comem restos mortais dos homens? Por que homens juram lealdade aos outros? O que estes simples homens e mulheres têm a ensinar ao Criador?

A cada questionamento do Único, estas pessoas simples são questionados sobre suas funções, papéis e visões de mundo. Talvez, ao serem colocados como tutores, percebam coisas que nunca notaram.

E isso?

Então eles estão longe, bem longe de casa. Conhecem novos povos e lugares, tudo agora é novidade não apenas para o Único, mas também para os seus tutores. Novos costumes, leis e outros. É um momento de se olhar e não reconhecer mais aquilo que ficou no passado.

Neste momento o Único fará um grande milagre coincidente, deixando claro que há algo maior e mais poderoso em sua pessoa. Quem é você?

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Eu sou teu Criador
Então ele se mostra como Criador, o pai dos homens, o moldador da humanidade, o Único, o senhor da Abóbada Celeste. Inimigo da Sombra. "Eu sou teu pai!". Então, se inicia a caminhada rumo ao local onde o Único irá encontrar os Puros, vendo-os crianças ou em outros momentos. De qualquer forma, presenciarão o Único escolhendo cada um daqueles que no futuro irão ser os pilares da fé.

Já não tenho mais o que aprender
Então, com sua enorme e infinita capacidade de aprender, o Único entende tudo que precisava saber, tudo que ainda lhe era mistério. Afinal, como criador do homem, precisava entender sobre as mudanças das eras e não sobre toda criação. Foi neste momento que o Único virou as costas para seus tutores.

Eles tinham uma função e objetivo. Uma vez cumprido, o Único seguirá seu caminho. Então, os personagens terão que lidar com suas vidas, ou ao menos com os cacos do que um dia foram, sendo obrigados a viver com as consequências de tudo que abandonaram.

XEQUE

Após agirem com tutores, sendo drenados e usados, o Criador os abandona sem nenhum amparo para que continuem suas vidas exatamente de onde parou. Ele não se importa com esses detalhes de suas vidas, afinal, ao estarem em sua presença e presenciarem tudo que foi feito, deveriam ser também criaturas mais evoluídas e menos preocupadas com suas vidas anteriores.

Mas, na prática as coisas não são tão simples assim. Afinal, quem acreditará em vocês? Vocês terão um lugar para voltar? Quais inimigos criaram andando com o Criador? Qual será o seu futuro? Uma coisa se sabe: os tutores não foram relatados nas Crônicas, e é o papel dos jogadores escrever estas páginas da história de Belregard.

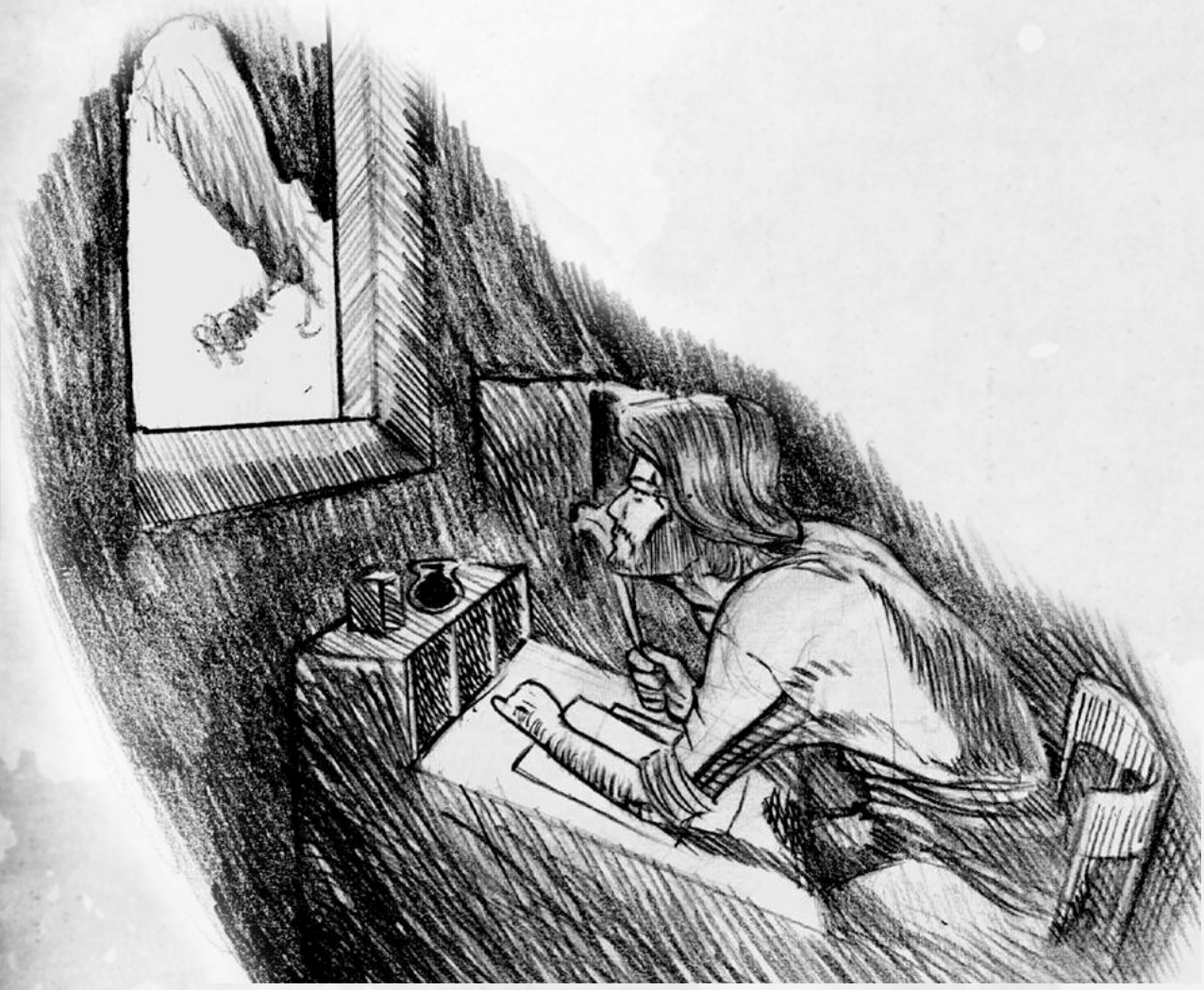
Agora sim, ele, o Único, está pronto para ensinar os Puros.

AS PEÇAS

Peões: Personagens dos Jogadores.

Rainhas: Os problemas e inimigos dos personagens.

Rei: O Criador.



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A QUEDA DE VIRKA

"Há cerca de cinquenta anos o império de Virka, que uniu as castelanias de Belregard por três séculos, ruiu; vítima de sua própria corrupção interna."

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Os Vlakin são insistentes e insanos pesquisadores dos segredos do mundo, de tudo que Bövrar II um dia descobriu. Para isso mandam que seus escribas e cavaleiros busquem e compilem todo o conhecimento possível de ser encontrado no mundo.
• O último imperador, Vlakin VIII, toma uma série de atitudes que abalam as estruturas delicadas de servidão dentro de castelanias descontentes.
• As revoltas que sempre surgiram ao longo dos anos, de forma local e pequena, tornam-se maiores e mais organizadas.
• A própria igreja coloca-se ao lado dos insurgentes e o império começa a cair.
• O principal ato que faz o Tribunal se virar contra Vlakin é quando ele abre um imenso fosso no centro de Virka, onde lança os traidores do império.
• Há detalhes demais no fim de Vlakin VIII e a queda de Virka para que um grupo, tomo ou pessoa pudesse saber; sobram apenas fragmentos.
• Há descontentamento em todas as classes sociais, dos pebleus e comerciantes que se rebelam, até políticos e governantes e, principalmente, dentro das fileiras do Tribunal.
• Todos sentem que o fim está próximo. Não só Vlakin VIII está em seu fim, como o império está prestes a cair.

O que está em jogo

• A sobrevivência em meio ao caos que se instala nos últimos anos do império e primeiros anos após a queda.
• Não ser infectado pela Insania.
• A perda de conhecimento vital que explicaria os segredos Bövraticos.
• A dissolução da forma de poder centralizado em Belregard.
• O direito à posse: com o fim do estado, toma-se o que pode e com isso muitos morrem.
• Não há estado, economia, vigilância ou qualquer outra forma de observação das leis. Restou apenas o Tribunal, mas este tem problemas em excesso.
• Conseguir fugir de Virka.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Os eventos de "A Queda de Virka" estão dispostos no periodo entre 1250DA até 1301DA, quando se inicia a Era da Luz.

Há verdades que não devem ser reveladas. Bövrar II entendeu isso a duras penas e por isso dissolveu o que aprendeu e o largou pelo mundo. Há poderes celestiais, supremos em jogo. O mundo é um grande tabuleiro, uma esfera, um triângulo, formas geométricas em fluxos de energia diversos. Há mistérios capazes de destruir a mente de um homem e amaldiçoar uma linhagem e toda a terra.

Vlakin VIII chegou perto de descobrir isso, ou talvez tenha descoberto e os eventos são apenas consequência de parte de sua descoberta. Há muito mais escondido do que aquilo que foi mostrado até hoje para os povos de Belregard. Das loucuras de Demiurgo da futura Vlakir, aos segredos numéricos de Varning, passando pela loucura do Dementia Rex em Latza, tudo está conectado aos segredos que Vlakin VIII conseguiu unir.

Compare, cruze e analise tudo que foi citado, tudo que foi deixado, com aquilo que existe no Innominatus. Há segredos, muitos segredos.

PREPARAÇÃO

Os mais diferentes moradores de Virka sofreram com seus dias finais: dos plebeus que observaram saqueadores e degenerados tomando suas casas, queimando suas plantações e matando seus entes queridos, da mácula que surge direto da terra, passando pelos nobres e políticos, tomados de sede de poder, instabilidade política e insegurança. Um clima de paranoia capaz de fazer pai matar filho sem remorso algum. Junte tudo isso aos céus que se rasgam pelas verdades, ou meias verdades, descobertas por Vlakin VIII e terá um palco perfeito. Pessoas diferentes que se unem é um pano principal. Ou mesmo o foco em diferentes espectros da sociedade, apenas vislumbrando o que acontece em cada canto escuro. O que é importante manter em mente: não há nada que possa evitar este evento.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

MOVIMENTOS

Incêndio
Se existiu algo comum em todos os Vlakin, foi sua paixão e afinco em investigar os mistérios do mundo. Nesta altura, seus arquivos antigos entupiam salas e salas em vários lugares do império. Casas e mais casas, bibliotecas abarrotadas, templos e arquivos, tudo entupido com pergaminhos, vasos, tábulas e escritos antiguíssimos. Em meio ao caos, há um grande incêndio que se alastra por casas e moradas nobres, acertando o centro do poder com ímpeto imparável.

As forças de contenção são devoradas pelas chamas como oferendas malditas aos céus negros que cobrem a cidade por dias. O incêndio desmorona construções, ruas e torres, causando o caos e isolando a parte central da cidade.

Assassinatos
As divisões políticas dos territórios estavam há muito desgastadas e muitos nobres, duques e condes, já queriam novas alianças e divisões das terras imperiais. O império era relutante em alterar o tractatus, logo isso culminou em insatisfação geral. Juntando o fato ao clima de intolerância e paranoia, foi só questão de tempo para que uma série de assassinatos começasse a ocorrer.

Os nobres arquitetaram assassinatos, aproveitando o momento de instabilidade e caos pré ação do Tribunal. Então o que se decorreu foi o massacre de familiares, funcionários e amigos de políticos e membros da nobreza de forma cruel e brutal. Tudo na tentativa de tomar posses, refazer alianças e reescrever o destino do tractatus para os anos vindouros. Quando a igreja assumir o controle, é importante que a nova divisão de terra tenha algo encaminhado.

Cruenta Tributum
O ato consistia em execução de ritual para punir os traidores da coroa, onde eram arremessados no grande fosso cavado no centro de Virka, um imenso burado adornado com placas de mármore exibindo caracteres na Fala Negra de Belghor. Muito dizem que levaria até a Alcova Profana, o lar da Sombra.

Não só Vlakin VIII, como seus fiéis seguidores, tinham perdido a sanidade. Aquilo que deveria ser a exceção, tornou-se regra e houve dias em que pessoas foram arremessadas dentro do fosso de um nascer do sol ao outro, fazendo uma grande fila de sacrifícios. No início, inimigos declarados, depois suspeitos; depois disso, todos de uma casa, todos os vassalos de um suserano e assim por diante. Muito usaram a megalomania e insanidade do imperador para conseguir acabar como inimigos ou fomentar suas riquezas, mal sabendo que o destino dos mesmo era também o fosso... mais cedo ou mais tarde.

Trajado em Negro
Há relatos de um visitante trajado em negro durante toda a titânica construção do fosso; dizem que ele coordenava a anotava tudo em um diário de couro negro e profano. Dizem que o homem tinha o controle sobre o mal, mas este era um sinal claro da arrogância de Vlakin VIII. Neste momento, arremessando as pessoas ao fundo do fosso, nasce Vermis Vocis, um culto de adoração à uma besta que reside no fosso. Há relatos antigos que conectam esta besta à um dos bastardos de Bövrar II, um que ficou prisioneiro por muitos anos até ser arremessado no fosso para se tornar seu prisioneiro eterno. Há questionamentos de que, a cada ser lançado para sacrifício, a besta insurge em poder. Não bastando, esse Trajado em Negro tem intenção de executar pessoas especiais, indivíduos distintos ao seu bel prazer; logo, raptos e execuções repentinas e sem sentido algum ocorrem sem aviso prévio.

O Golpe do Tribunal
Demorou para que o Tribunal abrisse seus olhos para a podridão de Vlakin. Zokran, o Eleito do período, sabiamente aproximou-se das castelanias insatisfeitas e passou a apoiá-las em seus planos para quebrar os grilhões contra o império. Os próprios cavaleiros sacros engrossaram as fileiras de revoltosos, fazendo com que forças do Tribunal marchassem não só contra Virka, mas a favor das suas castelanias aliadas. Então, sob as patas de cavalos e armas sacras, houve sangue e cinzas.

Os cavaleiros, com sua fé e convicção inabalável - quase fanática - marcharam pelas ruas de Virka trazendo sua punição a todos que surgiam, ceifando a erva daninha e tudo que nascesse ao lado dela. Além disso, as forças do Tribunal foram usados em manobras políticas para fortalecer e enfraquecer esta ou aquela castelania, desenhando assim o novo mapa de Belregard.

A Besta
O culto à besta no fosso no centro de Virka é só um exemplo do tipo de deturpação que ocorreu na cidade nesse momento. A misteriosa figura Trajada em Negro executou sacrifícios por dias, semanas e meses. Então, sob cinzas e nos restos da cidade queimada e tombada, a besta, ainda longe do tamanho que um dia seria - como um filhote que quebra um ovo - coloca suas garras pra fora e sai por sua própria conta para se alimentar.

Agora não é preciso que sacrifícios sejam lançados: o verme pálido com garras, asas e bocarra enorme, capaz de engolir um cavalo, anda com suas próprias patas e esboça voos com suas finas membranas como asas. De qualquer forma, sua fome a faz devorar tudo que encontrar pela frente. As últimas testemunhas dizem ela obedece os comandos do Trajado em Negro.

Insania
No começo foi apenas uma doença que ocorreu nos arredores rurais de Virka. Miasmas eram expelidos da terra, vapores e gases fétidos surgindo de fissuras, como feridas do solo. Quem teve contato demonstrou comportamento estranho, quase sempre tendencioso à violência e degeneração.

Dia após dia, mais e mais pessoas sofriam da chaga que chegava até a cidade. Em semanas milhares de pessoas sofriam da pestilência. Há suspeita de que o grande incêndio ocorreu intencionalmente; afinal, para combater a doença, as forças imperiais queimavam as casas, posses e cadáveres dos infectados.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A turba de degenerados anda pelas ruas, mas não só lá; qualquer um pode ser infectado. Então, enquanto tiver alguma companhia, você nunca estará seguro.

O Caos
Não há segurança em lugar algum, apenas o estado de caos. Céus escuros e fumaças errantes, esquálidas e assustadoras, cercam a cidade, dia e noite. Bestas caminham pelas ruas ao lado de monstros degenerados. Cavaleiros sacros queimam inimigos e transeuntes desavisados sem qualquer receio.

Não há comida, há doenças e desconfiança. Há fogo e entulho, sujeira e morte. Não há esperança em canto algum. Mas, entre o caos, coisas estranhas e inesperadas podem ser vistas. Do Trajado Negro recitando cânticos em linguas antigas, o verme do fosso, e até mesmo Vlakin VIII tendo encontros com a própria Sombra.

XEQUE

Servia Víbius Severa, consorte de Vlakin VIII, decreta o fim da aliança com o império e convoca os seus para a terra de Vlakir, um ducado de seu pai. Assim nascem boa parte das Castelanias modernas. Inicia-se a farsa da Era da Luz. O poder é categorica e estrategicamente dividido, Servia herdou muito do conhecimento místico de Vlakin e por isso, muito dos tesouros resgatados são enviados para Vlakir.

É um momento de instabilidade e caos. A notícia viaja devagar, muitos envoltos em trevas e medo demoram a saber que este é o começo de uma nova era.

Esse cenário não possui um jeito certo de começar ou mesmo terminar, e ele deve ser utilizado em longo prazo, temperado com tormento e desespero.

AS PEÇAS

Peões: Os personagens do mestre mortos às centenas e milhares, para demonstrar o caos reinante junto aos degenerados e toda sorte de desgraças presentes em Virka

Torres: A forças menores que se matam enquanto o caos reina: políticos, donos de terras, eclesiásticos.

Cavalos: Os personagens dos jogadores.

Bispos: As grandes forças que movem as peças dos tabuleiros enquanto o movimento de queda e insurgência ocorre.

Rainhas: Vlakir VIII e Servia Vibius Severa.

Rei: O Trajado Negro.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

FANTASMAS PROVADOS

"Alcançamos as planícies de Ig. Estamos cansados, com fome e muitos estão enfermos. Não fomos recebidos de braços abertos pelos moradores destas terras. São grandes e possuem músculos duros como pedra. Não temos condições de enfrentá-los, precisamos que eles nos aceitem, nos respeitem.

Larsen escolheu os seus melhores, tenho a honra de estar entre eles. Seremos provados pelas serpentes míticas deste povo.

Espero que estes sejam meus últimos relatos, espero encontrar meus irmãos e irmãs além deste mundo."
- Kroz, Cronista da Marcha Fantasmagoria detalhando os eventos em seu diário.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Estamos em 152DA e a Marcha Fantasmagórica alcança a região ao norte da Planície de Ig.
• Vocês são guerreiros e guerreiras, irmãos e irmãs fiéis de Larsen, seguindo-o em sua nobre jornada.
• Todos estão cansados, com fome e não possuem força para abrir caminho.
• Larsen está cansado, mas o objetivo está chegando, não é preciso lutar. Precisamos ser mais espertos.
• É preciso encontrar um modo de viver com os nativos daqui. Ou conquistamos a confiança de modo genuíno ou eles serão inimigos eternos.
• Eles só reconhecem a força, então os mais bravos e bravas serão provados ao desbravar templos subterrâneos sob efeitos de pesados alucinógenos à base de veneno de cobra.
• Kraenia, líder xamã, filha da Matriarca de Anfisbena, uma selvagem de linhagem importante, não está inclinada à violência, apenas quer que os viajantes provem serem realmente dignos.

O que está em jogo

• A continuidade da marcha em direção ao norte.
• A sobrevivência de seus irmãos antes que o inverno e a rejeição dos nativos os obrigue a recuar, morrendo por inanição.
• A conclusão dos planos de Larsen.
• A sua própria sobrevivência, pois a provação matará a todos caso fraquejem.
• Sua honra e bravura. Se fora para morrer, todos irão sorrir e encarar seu fim sem medo algum.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Não há muito o que esconder dos personagens por aqui. Trata-se de um evento importante que faz parte da formação do povo de Rastov.

PREPARAÇÃO

Os mais bravos serão escolhidos, pintados e então picados por cobras preparadas por xamãs dos selvagens. Cairão em alucinação violenta e em seguida em torpor. Serão arrastados e lançados na entrada do tempo da Anfisbena. Uma tradução arcaica que seria algo como "que vai em duas direções", "ambos os caminhos", "jornada dupla". Para os selvagens, este templo representa a morada de uma matriarca serpente com uma cabeça em cada ponta. O Tribunal, no futuro, irá batizá-la de Devoradora da Vontade Humana .

"A Anfisbena tem cabeça dupla, uma que está na extremidade da cauda. Bem, como se não fosse o suficiente para ser envenenado por uma única boca".

MOVIMENTOS

A entrada do templo

Logo que acordam, sob alucinações e visões duplas, conseguem misteriosamente ler e entender o modo de linguagem dos selvagens.

"Através dos passos alternados de perda e ganho, silêncio e atividade, nascimento e morte, eu trilho o caminho da imortalidade".

Aqui surgem inimigos trôpegos, cambaleantes e feitos de ossos e carne ressecada, erguidos do túmulo para ceifar a vida dos vivos. Sem muita dificuldade nota-se a diversidade entre eles, tanto de farrapos como de adornos de metal e armas. esses mortos vivos portam objetos de todos os cantos da terra, possivelmente são os restos daqueles que um dia também foram provados… E falharam.

Armadilhas de Confusão

No miolo do templo, caminha-se por um chão de pedra, névoa, fumaça e cheiros doces de incenso selvagem. Notam-se serpentes misteriosas e sibilantes dançando entre forma-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

ções rochosas. Uma grande serpente de pedra com olhos vermelhos, como pedras reluzentes e então ouvem…

"O homem pode pôr fim à sua vida, mas não à sua imortalidade".

O chão se abrirá e os jogará por buracos e fossos escorregadios, possivelmente separando-os, lançando-os em escuridão e confusão. A sensação de desnorteamento é presente, além de náuseas e falta de firmeza. Um zumbido, o chacoalhar hipnotizante, trazendo-os para a armadilha final.

Armadilhas Mortais

Sentem que devem seguir para o local indicado, devem se reunir e aceitar seu destino. O som do chocalho hipnotiza e cria uma sinfonia cacofonia rítmica que se sincroniza com seus corações. É chegado o grande momento.

"A humanidade é a imortalidade dos mortais."

Então serpentes tentarão picá-los. Devido as alucinações, verão mais, muito mais do que simples cobras lhes atacando. As picadas tem poder de paralisia do sistema nervoso e são necrosantes.

XEQUE

É o momento final, quem sobreviveu às provações? Então este, ou estes, caminharão por uma passarela de pedra que se ergue acima de um infindável fosso. Do outro lado, a mesma serpente de olhos vermelhos. Todos serão tomados pela cobiça e vontade de tomar as pedras de seus olhos pra si, o que possivelmente ocasionará na luta bestial e insana entre os envolvidos no desafio. O que se plasma não é a visão da cobiça instituída pelo Tribunal, mas sim uma necessidade de possuir e adorar aquilo como símbolo sagrado. Sua vontade é destruída frente ao olho vermelho.

As consequências, resultados e talvez sucesso dos que foram provados ditará o que ocorrerá com a Larsen e Marcha Fantasmagórica. Talvez ele terá que lidar com a falha dos que foram provados, encontram um modo diplomático ou não de seguir sua jornada. Talvez Larsen tenha deixado parte do seu povo e conhecimento Brövrático aqui, para poder seguir. Talvez Larsen tenha morrido e quem continuou seu legado foram seus fiéis apoiadores, dando prosseguimento ao seu legado e nome, mesmo após sua morte.

AS PEÇAS

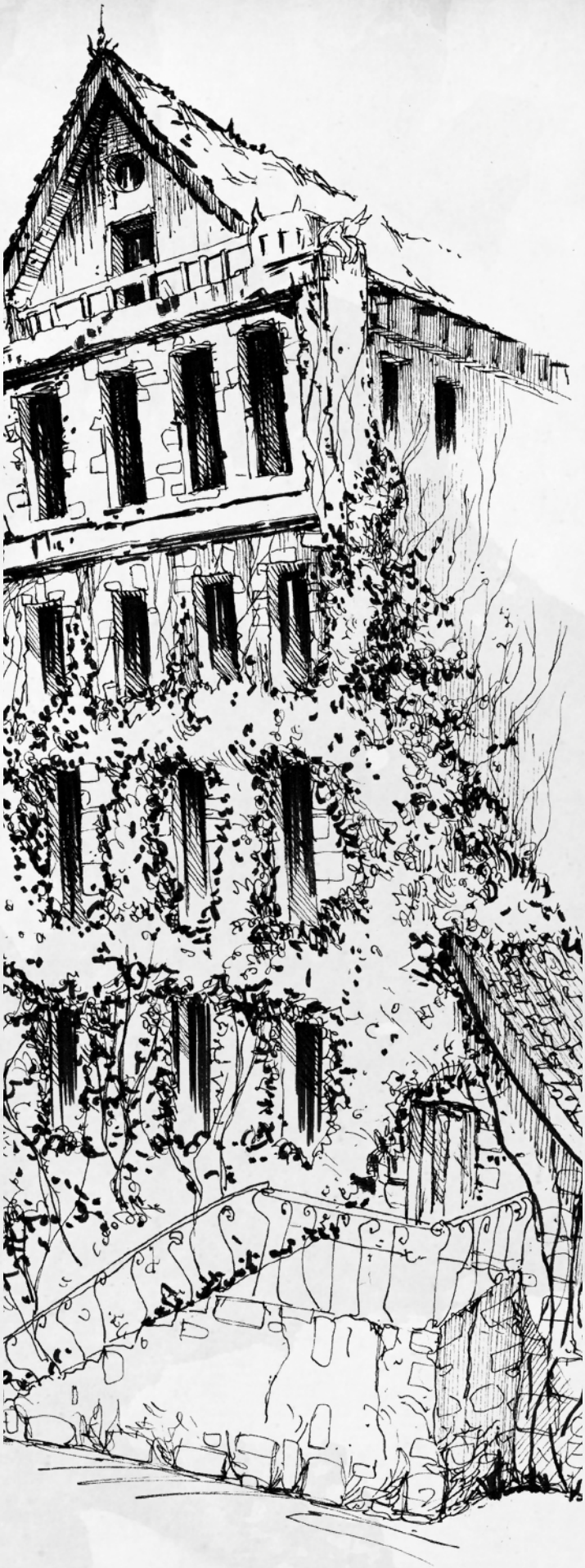
Peões: Todos os outros membros da marcha, os personagens coadjuvantes.

Cavalos: Alucinações do Templo (antagonistas).

Bispos: Demais protagonistas.

Rainha: Kraenia, líder xamã.

Rei: Larsen.



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo IV

Rubro como o Sangue

SANGUE FRIO

"Vou contar uma história para vocês, que acham que o cheiro de merda é ruim, que temem o inimigo que vamos enfrentar. Vejo apenas covardia em seus olhos. Ouço o som dos seus joelhos batendo de medo. Fujam, seus imprestáveis! Agora, os que ficarão ao meu lado na batalha, terão de provar o inferno como eu provei anos atrás. Foi mais ou menos desta forma que aconteceu…"
- Ürich Lancaster, Cão de Belghor.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe
• Vocês estão em fuga, contra inimigos em maior número e melhor preparados.
• O território é inóspito, e nenhum de vocês conhece os perigos que os cercam.
• Há urgência não apenas em fugir, mas em entregar uma importante mensagem.
• A vida de muitos depende desta entrega.
• Para além de vocês, há alguns companheiros menos treinados convosco.
• O clima é desagradável: o frio cortante faz seus ossos doerem.
• A última alimentação boa que tiveram foi algo como uma lavagem para porcos.

O que está em jogo
• A sua própria vida.
• A entrega da mensagem ao seu destinatário.
• Não há como vencê-los neste momento: fugir e despistá-los é a chave do sucesso.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Este é um cenário centrado na sobrevivência. Há escolhas difíceis a serem tomadas e é necessário ter muito sangue frio para superar os entraves que serão apresentados. O clima a ser passado é o desconforto medieval e a ausência de esperanças em uma jornada triste e úmida como o solado das botas.

Aliás, o primeiro movimento do cenário - O Mergulho - é obrigatório. Neste movimento, alguns vermes do lodo entrarão nas botas dos jogadores e começarão a adentrar pelas rachaduras de seus pés, nutrindo-se do sangue de suas artérias. O Xeque será acionado após a vivência de todos os movimentos, sendo que o narrador deve lembrar o desconforto das botas molhadas em cada um dos movimentos. Caso os jogadores não olhem para seus pés até o Xeque, os pés estarão praticamente tomados pelos vermes do lodo, sendo a amputação a única possibilidade aberta a eles. Caso descubram que há vermes antes do Xeque, eles poderão tentar rasgar a pele e arrancar os vermes, o que também será algo bastante doloroso e cruel.

PREPARAÇÃO

Este cenário poderá ser ambientado em qualquer território de Belregard que possua um rio caudaloso, um pântano e alguma mata fechada. Utilize o livro básico para explorar a fauna e a flora local para sua ambientação. Os personagens estão em fuga e precisam entregar uma mensagem a uma pessoa. Ou seja, o narrador pode articular este cenário com alguma aventura prévia na qual os personagens falharam em suas ações, ou ainda pode iniciar a narrativa já apresentando a situação em que os personagens se encontram.

Vale ressaltar que há ao menos dois personagens coadjuvantes em cena que serão fundamentais aos movimentos a seguir. Lembre-se de construí-los de forma densa, de acordo com a etnia e com a educação em castelanias específicas. Faça com que um dos coadjuvantes seja bem distinto do grupo de jogo, com posições contrárias a eles. O outro coadjuvante é amistoso e bem próximo aos personagens; utilize algum coadjuvante cativante da campanha para figurar este papel.

MOVIMENTOS

O Mergulho
Este movimento inicial é obrigatório. Os demais podem ser acessados em qualquer ordem, podendo até ser suprimidos. O narrador deve descrever uma fuga, imputar um clima de tensão indicando que muitos estão em seu encalço e que apenas saltar sobre o rio e fugir sendo levado pela correnteza é a saída. O rio é pedregoso e os jogadores deverão contar com a sorte no salto para não se ferir muito. Apenas um salto fantástico e uma excelente natação isentarão os personagens de algum ferimento. E será possível morrer batendo em alguma pedra ou até afogado nesta cena.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Lodo por Toda Parte
Vocês estão relativamente seguros em um pântano. O frio é intenso e todos estão encharcados. Não se ouve passos dos perseguidores, mas a fome e a sede são sentidas. Será necessário se alimentar de bichos que brotam nas árvores, lamber o sal da terra e beber a água barrosa. Testes relacionados ao vigor das personagens serão necessários, pois diarreia e demais moléstias serão desencadeadas em caso de falha. Insira aqui conflitos sociais relacionados aos coadjuvantes. E se os personagens se exaltarem, faça com que o som seja ouvido pelos perseguidores e acione outro movimento.

Sacrifício
Um de seus companheiros de viagem se fere, quebrando uma perna. Não será possível carregá-lo e manter o ritmo de marcha. Ele urra de dor. É necessário matá-lo e enterrá-lo o quão antes, já que os algozes se aproximam ao ouvir os gritos de seu companheiro. Quem o executará? Como isso será feito? Essa decisão deverá ser rápida.

O Acordo
Eles chegaram e cercaram todos vocês. Porém, sua líder propõe um acordo. Vocês devem pagar uma determinada quantia ou revelar uma fraqueza de seus patronos, caso contrário serão executados ali mesmo. E mais, como eles precisam provar que cumpriram a missão, solicitam a cabeça de um de vocês, e apontam para um coadjuvante criado. Vocês terão de escolher se farão parte do acordo e entregarão os segredos e o seu companheiro, ou se lutarão até a morte. Prepare um combate difícil aos jogadores, com o dobro de combatentes bem armados em relação ao número de personagens dos jogadores.

XEQUE
Após a execução dos movimentos, finalmente é possível ter um pouco de paz. A dor das escolhas deve pesar na mente de todos, que estão em torno de uma fogueira. Uma conversa entre as personagens deve ocorrer naturalmente, relembrando as duras escolhas que tiveram de fazer durante a fuga. Interrompa o diálogo indicando que os pés param de coçar e passam a doer. Ao olharem para seus pés, revele que os mesmos já estão praticamente tomados de vermes. Será necessário ter muito sangue frio para fazer o que deve ser feito…

Caso os jogadores tenham verificado anteriormente os seus pés, simplesmente conclua a narrativa com a entrega da mensagem ao destino.

AS PEÇAS
Peões: Os dois coadjuvantes que provavelmente serão sacrificados.

Torres: Os personagens protagonistas, que deverão resistir.

Cavalos: Os antagonistas que os perseguem.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

DELICADEZA

O fio da navalha não é algo bruto. É necessário sentir a leveza em seu corte.
- últimas palavras da assassina belgha Salomé Lopes.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• O clã Nöer comemora o aniversário de seu patriarca, Rudolf Nöer.
• O clã Nöer tem adquirido influência no jogo de poder em Rastov.
• Rudolf Nöer está em suas últimas semanas de vida, sexagenário e enfermo.
• As diferentes clãs do Principado de Rastov são chamadas para a festa.
• A celebração serve para apresentar seus herdeiros quadrigêmeos.
• Ana Nöer é conhecida por comandar as lanças da família.
• Otto Nöer é um arquiteto exemplar e é responsável pelos novos prédios de Rastov.
• Olga Nöer lidera as guildas comerciais crescentes e possui influência em Varning.
• Ludwig Nöer é um sacerdote de prestígio da Igreja do Único em Rastov.
• Os personagens são convidados na festa cortesã e estão a serviço de outra casa.

O que está em jogo

• Os personagens foram contratados por uma casa rival para assassinar os quatro herdeiros.
• Será necessário efetuar isto durante a festa, já que eles não se reúnem com frequência.
• As ações devem ser discretas, ágeis e os cadáveres devem ser ocultados.
• Rastros não poderão ser deixados.
• Uma importante recompensa será paga caso a missão seja completamente executada.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Este é um cenário que explora a instabilidade política de Rastov. O narrador deve ler com cautela os meandros da castelania e transpor os principais pontos relativos à cultura local e ao jogo político à sessão de jogo. Enumere fatos que atestem o crescimento político da casa Nöer na castalenalia, indicando a inauguração de obras públicas ou a abertura de ruas com o nome da família, por exemplo.

Mas há algo além neste cenário. Caso os personagens investiguem durante a partida os jogos políticos, descobrirão que a casa Wittemburg, que os contratou, está secretamente acordando com os Noër. Ocorre que Hannah, a matriarca dos Nöer, está apaixonada por Adolf Wittembug e o assassinato dos herdeiros (que não são seus filhos, mas da falecida esposa de Rudolf Nöer) faz parte de seus planos. E mais, Adolf Wittemburg e Hannah Nöer planejam revelar os assassinatos durante a festa, delatando os assassinos e culpando os Bruegel, uma outra casa importante em Rastov. Esta conspiração entre Adolf e Hannah seria selada com a morte de Rudolf e com o casamento deles, minando a concorrência das casas rivais, sobretudo dos Bruegel.

Este é um cenário excelente para jogar com outros personagens. Entregue fichas de personagens condizentes, lance-os no evento, assassine quem deve ser assassinado. Então volte aos personagens convencionais, e coloque-os para lidar com as consequências

PREPARAÇÃO

Durante a preparação, encarne Adolf Wittemburg e passe a missão às personagens, bem como roupas elegantes, uma vez que trata-se de uma ocasião social. Cada movimento neste cenário tratará de uma cena de assassinato a cada um dos quatro herdeiros dos Nöer. O desafio será arrumar uma forma de matar cada um deles e ocultar o seu corpo.

Em cada movimento o narrador desenvolverá conversas entre os convidados e estará disposto a revelar pequenas pistas aos jogadores sobre o que realmente está acontecendo. Revele a rivalidade dos Bruegel em comparação à Wittemburg, boatos sobre o flerte de Adolf e Hannah, a matriarca dos Nöer. Mas seja delicado quanto a isto, uma vez que se tratam de conversas de salão. Insira estas informações em danças e demais ações sociais, sempre delicadamente.

Caso os jogadores não descubram a trama e apenas se preocupem com o assassinato dos quatro herdeiros, o Xeque será acionado com uma traição: Hannah e Adolf os delatarão no meio da festa e a guarda dos Nöer fechará o cerco. Apenas a fuga será possível, ou a luta até a morte. Porém, caso o plano de Adolf Wittemburg e Hannah Nöer seja revelado,

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

os jogadores acionarão o Xeque, colocando os contratantes contra a parede. Neste caso, eles poderão pressioná-los para efetuar o pagamento e sair ilesos, caso contrário revela-se todo o jogo de cena que está ocorrendo.

MOVIMENTOS

Ana Nöer
Ana é mais austera que os demais herdeiros. Ela não está próxima aos salões de dança e declamação de poesias. Ana bebe junto aos seus homens e mulheres, está com sua bela armadura, polida e brilhante e com uma bela espada embainhada. Seu marido, Borislav, um Vih de dois metros e trinta centímetros, olha com rancor a todos os desconhecidos que se aproximam. As fontes de boatos e pistas sobre o que está ocorrendo são os soldados da casa Nöer. Os personagens precisarão encontrar alguma forma de se aproximar de Ana neste movimento.

Otto Nöer
Otto é um homem das letras e números. Ele está com vários admiradores, alguns de outras castelanias, na biblioteca do castelo Nöer. A palestra está animada e não parece muito fácil fazê-lo parar de falar, uma vez que Otto está muito empolgado ao notar a curiosidade dos demais, para além de se sentir orgulhoso com seu próprio conhecimento. Será possível encontrar cartas amorosas de Adolf Wittemburg à Hannah Nöer na biblioteca, caso os jogadores estejam atentos ao cenário e buscarem no mesmo. Nestas cartas há pistas sobre a conspiração, mas nada facilmente decifrável. O narrador pode cifrar as pistas em forma de poesias amorosas repletas de metáforas.

Olga Nöer
Esta herdeira é pragmática. Olga está utilizando a festa para selar acordos comerciais. Entrar nesta conversa é saber versar sobre lucros, produtos e serviços. Olga não tem travas na língua e não possui paciência para conversas sem propósito. Ela está sentada em uma confortável poltrona em um escritório reservado com alguns contadores e negociantes ao seu redor. Os comerciantes são a fonte de boatos, indicando as relações entre os Wittemburg e os Noër que existem e a rivalidade crescente com os Bruegel. Será necessário arrumar alguma forma de dar conta de Olga de forma discreta.

Ludwig Nöer
Ludwig está orando em uma pequena capela interna ao castelo. Há alguns homens do povo que por vezes servem aqueles que acompanham a vigília pela alma de seu pai, que em breve abandonará este mundo. Matar um homem da igreja já é algo complicado moralmente a todos, e fazê-lo com tantas testemunhas será impossível. Mas como os personagens interromperão a oração do sacerdote? Este é o primeiro conflito que terão. E ainda precisarão remover o corpo da vista dos demais. A fonte de informações sobre a conspiração são os serviçais que comentarão sobre a relação escusa que ocorre entre a casa Wittemburg e a matriarca Nöer.

XEQUE

Caso os personagens tenham descoberto a trama por trás do panos, eles poderão buscar Hannah e Adolf, que estarão em meio a um ato sexual em uma saleta no segundo andar. Ali eles poderão colocá-los contra a parede, reclamar pela recompensa e sair chantageando-os.

Porém, caso não tenham obtido informações necessárias e simplesmente seguiram assassinando os herdeiros (observe que há pistas em todos os movimentos, mas são os personagens que devem buscá-las por meio de ações de observação, interação social e interpretação), Adolf e Hannah descerão das escadarias do segundo andar e os incriminarão, no meio do salão principal. Há documentos forjados indicando o contrato feito entre os personagens e a casa Bruegel e as guarnições da casa Nöer se inflamarão contra os jogadores. Hora de fugir ou lutar.

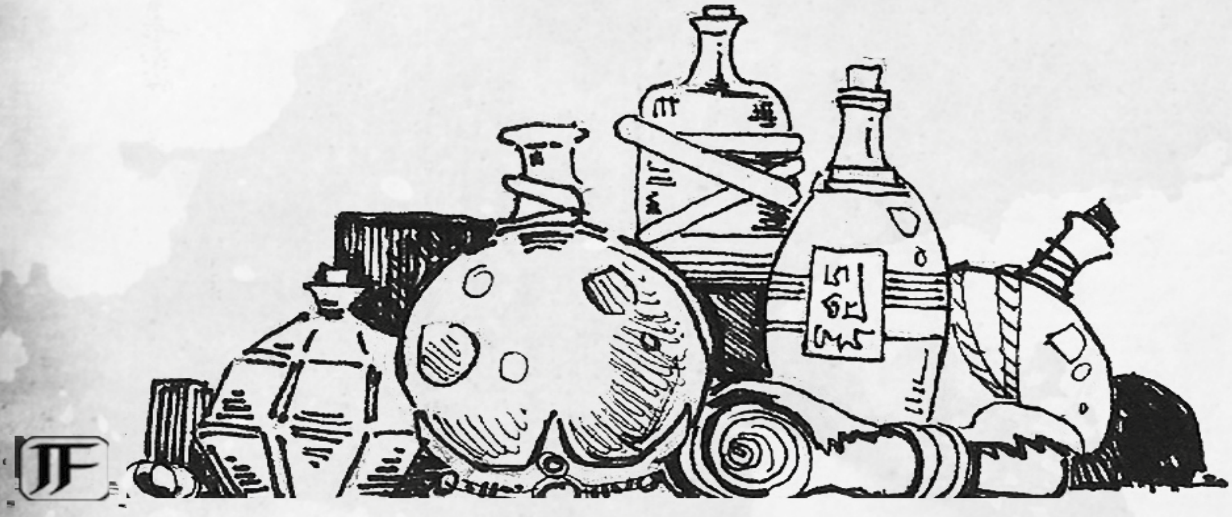
AS PEÇAS

Peões: Os herdeiros da casa Nöer.

Cavalos: Os protagonistas.

Rainha: Hannah Nöer.

Rei: Adolf Wittemburg.



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

FLAGELO DO CORPO, FLAGELO DA ALMA

"Após ter a terceira unha arrancada, não senti mais nada além do calor do sangue a escorrer."
- Leonan Candide, saqueador dalano inquirido.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Vocês ofenderam diretamente um dos pilares do Tribunal do Supremo Ofício.
• Todos estão presos na Catedral da Dor, uma edificação criada especialmente para punir os pecadores enquanto é feito um julgamento cruel. A Catedral é aberta ao público que se delicia com o espetáculo de violência que ocorre em seu interior. Ela foi aberta há poucas semanas, mas os boatos já correm por Belregard e há grupos internos à Igreja do Único que são contrários ao que é praticado ali.
• "A Catedral da Dor? Parece que vai ser inaugurada com estes infiéis."
• "Se eles forem inocentes sairão vivos. Caso contrário terão a punição correta."
• "Eu fui o ferreiro responsável pelos artefatos. Nunca fiz nada tão cruel. Tive de jejuar por quatro semanas e pego penitências até hoje por ser parte disto."
• "Por certo Alec teria piedade de vocês, mas Karl Lengruber, o bispo responsável pela Catedral da Dor, é um bravo seguidor de Leoric. Ele acredita que o seu corpo deve ser vertido em sangue para ser purificado. Apenas posso desejar sorte a vocês."

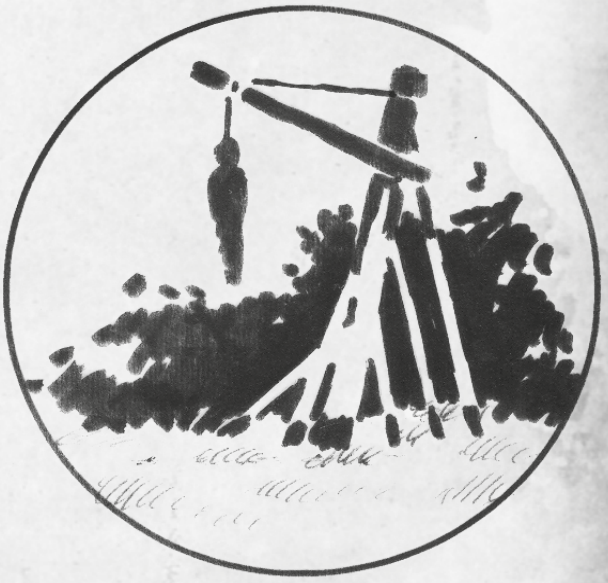
O que está em jogo

• A sua própria sobrevivência.
• A sucessão de provações em forma de tortura a fim de provar sua inocência.
• Uma possível aliança com o Tribunal no futuro.
• O conflito aberto ante as práticas de tortura do bispo Karl Lengruber.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

O bispo Lengruber é um igslavo fanático que segue a vertente da fé que segue Leoric. Ele habita Birman há vinte anos e é um influente sacerdote dentro da ordem sacerdotal do Tribunal. O bispo Karl considera o corpo uma catedral pessoal, sendo o sacrifício e a autoflagelação meios de expiar os pecados. Consulte o manual de Belregard para particularizar a interpretação de Karl Lengruber, relacionando sua etnia, formação cultural e vertente de fé para torná-lo um indivíduo com profundidade. O bispo deverá proferir um sermão a cada movimento, explicando as motivações para estas ações cruéis. O narrador deve se vestir com o sadismo do bispo, o único coadjuvante autorizado inicialmente à falar.

Cada movimento será como uma prova física, mas há mais do que isto em jogo. Karl Lengruber é um louco sádico e já abandonou sua mente à Sombra Viva há algum tempo. Será possível aos personagens, em meio às provas cruéis, interpelar o bispo insano e colocar a multidão de pessoas que assiste ao circo dos horrores contra Karl? O bispo não



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

terá argumentos lógicos e deve entrar em contradição por vezes. Caso os jogadores tenham feito tais interações sociais durante todo o cenário e sobreviverem às provas, o Xeque deflagrará uma revolta popular contra Karl, culminando no incêndio da Catedral da Dor. Contudo, se os jogadores apenas buscarem superar os obstáculos sem qualquer interação social, serão apresentados a um Xeque um tanto complicado. Karl poupará a vida de todos com o custo de um serviço futuro: os personagens deverão cumprir uma futura missão insana do bispo sanguinário de Birman.

PREPARAÇÃO

O narrador deve ter em mente que deverá interagir com Karl Lengruber e com a população, que por hora se delicia e por hora se assombra com a violência das provações. Dê a oportunidade aos jogadores interpelarem Karl e o público. Sem este espaço não será possível desencadear o Xeque que resultará na convulsão social.

O ponto inicial a ser pensado é como os personagens chegaram à Catedral. O narrador pode utilizar este cenário como uma consequência a um evento prévio, ou ainda é possível considerar esta como a primeira sessão de jogo de uma campanha, cabendo aos jogadores indicarem as razões pelas quais eles foram aprisionados pelo Tribunal. Como Birman é um dos pilares da fé do Único, pode ser possível que os agentes do Tribunal tenham visitado qualquer castelania e recolhido os "detratores da fé".

A fim de adensar a tensão, é possível ao narrador construir outros cativos do Tribunal, que serão mortos durante as provas. Talvez seja interessante criar laços com os personagens dos jogadores, a fim de que haja um sentimento de perda somado à dor física das provações. E inicie a sessão de forma espetacular, representando a apresentação da Catedral da Dor por Karl Lengruber ao público como um verdadeiro circo dos horrores.

MOVIMENTOS

Brasas da Purificação

Nesta provação cada um deverá efetuar uma grande travessia entoando um cântico sagrado. Entretanto, há brasa viva sob seus pés, que devem estar nus para provar o sacrifício a ser superado. Observe que há dois conflitos inerentes a esta provação: um deles é físico, já que por certo a dor inflamará a carne desnuda; o outro conflito relaciona-se com a vontade, concentração e perseverança ao entoar o cântico durante a travessia. O narrador deve criar uma ladainha particular a cada ato injurioso praticado, a fim de que o "rito purificador" seja particular a cada um.

A Vitória Sobre os Rastejantes

Será preciso vencer um conflito contra serpentes venenosas, que representam a própria Sombra Viva. Entretanto, os personagens não terão quaisquer armas ou armaduras, precisando improvisar estratégias para abater um número de cobras igual ao seu próprio número. Obviamente o Tribunal não as alimentou há um certo tempo e elas se encontram famintas e raivosas.

Obtendo a Iluminação do Único

Esta é uma provação mental. As guarnições da catedral estarão armadas de bestas e dispararão contra os protagonistas cada vez que eles errarem a sequência numérica que deve ser dita ao bispo. Karl Lengruber apenas falará que uma sequência numérica deve ser dita, e após isto recitará o seguinte trecho: "Numa bela montanha, dois cervos saltam, fugindo de três caçadores. Mas quando eles descobrem que são úteis abatidos, não mais resistem, trazendo o júbilo aos homens e a lobo que espreita." A solução é o número de membros inferiores de cada espécie: 8 (2 cervos, 4 patas); 6 (3 caçadores, 2 pernas); 4 (1 lobo, 4 patas). Cada palpite equivocado gera o tiro das bestas. É possível se jogar ao chão para tentar não ser atingido, mas isto não é muito eficiente.

Justiça de Sangue

Esta provação é bastante complicada e talvez seja interessante deixá-la como a última a ser apresentada aos personagens. Na mesma, há apenas uma porta que será aberta por um mecanismo. Karl Lengruber informa que há um tubo, no qual o braço do pecador deve ser colocado para que a justiça seja feita. Este tubo é repleto de lâminas e há um mecanismo que recolhe o sangue vertido, despejando-o em um recipiente que aciona uma balança e abre a porta. Não é possível ter acesso à balança ou ao mecanismo, sendo necessário colocar o braço e sacrificar o sangue ali fazendo movimentos para frente e para trás, rasgando mais e mais a própria pele. Os jogadores poderão forçar algum coadjuvante a fazer isso (o que fará Lengruber gargalhar) ou ainda podem se revezar nesta provação insana. Nesta prova Karl ficará especialmente fora do controle ao ver o desespero e o sangue derramado.

XEQUE

Conforme explicado, há diferentes condições para o acionamento do Xeque. Em um deles, Karl Lengruber entra em contradição e os personagens conseguem inflamar o público que passar a depredar e destruir a Catedral da Dor. Na outra possibilidade, ao término das provações, Karl Lengruber concede a indulgência aos pecados, contanto que os personagens cumpram uma missão particular, que será especialmente cruel.

Não se esqueça de promover oportunidades para que os jogadores interajam com Karl e com o público, caso contrário não há nenhuma possibilidade para que o primeiro Xeque seja criado. E é claro, seja bastante flexível às intervenções dos jogadores, acolha suas sugestões. Por vezes eles terão soluções alternativas e interessantes às provações da Catedral da Dor.

AS PEÇAS

Peões: A população que assiste ao espetáculo cruel.

Cavalos: Os personagens protagonistas.

Torres: As guarnições da catedral da dor.

Rei: O Bispo Karl Lengruber.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A DOR É SEU ALIMENTO

"Preferia morrer de uma vez só que sentir a chaga que me consome."
- Irmã Dana Brickrova, abadessa igslava.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• As Chagas Soturnas configuram a pior epidemia de Belregard.
• Alguns consideram-na um castigo do Único; outros, a prova da vitória da Sombra Viva.
• Sacerdotes Lazlitas tentam compreender a doença, mas o povo impede seus estudos.
• A população e a próprio cerne do Tribunal não permitem a exumação de corpos.
• O caos e a loucura tomam as cidades que conhecem as Chagas Soturnas.
• Há quem suspeite que o miasma pútrido finalmente abraçará o mundo.
• Há os Guardiões da Morte, que abreviam a dor daqueles contaminados.

O que está em jogo

• Os personagens protagonistas são os Guardiões da Morte nesta sessão.
• Eles devem matar infectados que estão agonizando.
• Não importa o grupo social, nobres ou aldeões: aqueles que agonizam deverão ser executados.
• As armas de todos são benzidas antes das execuções, garantindo o caminho seguro das almas na direção da salvação.
• Os protagonistas seguem as determinações da Igreja ou do Patrono dos mesmos.
• Para além da recompensa, este serviço aumentará o prestígio junto à Igreja e os senhores de Belregard.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Sim, há uma epidemia em Belregard. Esta epidemia é causada por tubérculos contaminados por bactérias letais, que criam pústulas em todo o corpo e afetam o sistema nervoso central dos indivíduos, causando alucinações e gritos de dor. Porém há mais que isto.

Há um herbalista Belgho bastante conhecido, Tom Salgueiro-Chorão, um homem de cinquenta anos, solteiro e um tanto calado demais. Ele possui desavenças com alguns moradores da cidade em que está e preparou uma infusão que causa alucinações, intoxicando seus inimigos no intuito de que os mesmos aparentem a loucura (um dos sintomas das Chagas Soturnas) fazendo com que eles sejam mortos pelos Guardiões da Morte. Como sua visita é bem-vinda em diferentes casas, ninguém suspeitou de Tom.

O narrador deverá ficar atento para a descrição dos enfermos. O primeiro movimento será necessariamente de um contaminado de verdade, sendo os demais apenas armações do herbalista. Cabe ao narrador escolher 1 dos 4 movimentos a seguir para iniciar a sessão, sendo que ao descrever os demais, não indique os ferimentos no corpo, apenas as alucinações. Não se esqueça de descrever bem os ferimentos no primeiro apenas. Caso haja atenção na descrição, ao lado do leito dos demais haverá sempre um copo de cerâmica com a tal infusão alucinante. Não será difícil chegar ao Tom e desvelar o problema. Mas normalmente até lá os personagens sacrificaram alguns inocentes. Claro que eles não são inocentes de acordo com Tom Salgueiro-Chorão.

Este cenário é simples e não há combates ou muita ação. Cabe ao narrador interpretar com pesar as alucinações e a morte de cada coadjuvante, adensando a experiência tensa imposta a cada Guardião da Morte. Não se trata de banalizar a morte ou a violência, mas o contrário; busca-se questionar a automatização dos atos de violência ao se estar na posição de ceifador.

PREPARAÇÃO

Este cenário pode se inserir no meio de uma campanha ou fazer parte de uma sessão única. Não há menção sobre a castelania que ele ocorre, pois a epidemia poderia se espalhar por qualquer lugar. Assim sendo, ao narrar esta sessão, torne a descrição física e os pormenores da cidade parti-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

culares à castelania escolhida. Estamos em um período de secas? É frio? Estamos perto de alguma celebração sacra? Como é a arquitetura local? Chove no tempo de jogo? Tudo isso é importante para a experiência a ser tratada em jogo.

Após explicar acerca das atribuições que os Guardiões da Morte devem ter, informe aos jogadores que os mesmos deverão simplesmente perambular pela cidadela, aguardando a súplica de familiares que não suportam mais a ladainha insana dos seus próximos. Basta rodear um pouco para que eles sejam chamados. Interprete os familiares e acione os movimentos. Mas faça isto de forma cautelosa e natural. Deixe eles explorarem o ambiente, sentirem a perda de cada um. Intercale as cenas com a descrição do flagelo geral, faça pausas para as alimentações dos personagens. Não há pressa para conduzir essa sessão de jogo.

Antes de narrar esse cenário, particularize as faces que aparecerão. Recorra aos nomes e indumentárias correspondentes a cada castelania e etnia, de acordo com a localidade escolhida para esta história. Cuide para que cada vida representada tenha densidade e profundidade. Só então siga em frente.

MOVIMENTOS

Uma Alma Cansada
Uma casa humilde guarda um gemido incessante. Palavras quase incompreensíveis são ouvidas. Na porta, uma senhora humilde está com a face enrugada de tanto chorar. Ela acena aos Guardiões da Morte, os personagens dos jogadores, aguardando pelo fim do desespero daquele que viveu por décadas ao seu lado. Cabe aos personagens acabar com o sofrimento de uma vida que demonstra fragilidade como a de poucos.

Uma Liderança
Nas margens campesinas está a casa da líder dos servos na região. Uma mulher forte, admirada por suas opiniões e talvez o porto seguro para todas as dúvidas daqueles que se nutriam dos frutos da terra. Seu marido se enforcara assim que os sintomas de loucura se manifestaram. Caso essa seja a cena inicial, não se esqueça de descrever as feridas também, algo comum a todo o primeiro movimento. Porém não faça isto se utilizou qualquer outro movimento como o primeiro a ser explorado pelos jogadores. Antes da morte da campesina, insira suas duas filhas na cena, que irão chorar pela vida de sua mãe e xingarão os personagens, vistos como assassinos.

A Inocência
As Chagas Soturnas atingem crianças também. E em outro casebre humilde os personagens dos jogadores se deparam com um casal de artesãos e seus três filhos. As crianças deliram em febre e falam palavras sem sentido. Os pais, religiosos fervorosos, confiam nas lâminas dos Guardiões da Morte para levar a alma das três crianças para um lugar melhor.

A Forja Insana
Sim, até o ferreiro foi contaminado pelas Chagas Soturnas. O solitário homem começou a manifestar a loucura ao criar um pé de cabra em formato espiral. Agora, ardendo em febre em sua cama, imagina-se como uma bigorna sendo ferida por um martelo incessante. Ele não deixou nenhum aprendiz para prosseguir em seu ofício. E então, como será a rotina daquela comunidade?

XEQUE

Como apresentado anteriormente, é possível que os jogadores tenham sucesso em sua observação e identifiquem que apenas o primeiro movimento se tratou da epidemia das Chagas Soturnas. Caso eles descubram, a investigação será simples até a pequena tenda de Tom Salgueiro-Chorão, que revelará o seu plano assim que for inquirido: ele queria se vingar de cada um que não pagou por suas ervas curativas. Seria simplesmente uma vingança cruel. Cabe aos jogadores decidir o que fazer com Tom.

Caso não tenham notado nada de errado com os supostamente enfermos, o que realmente aconteceu será revelado assim que eles concluírem o último movimento. Ao sair da residência da vítima, os moradores estarão carregando o herbalista amarrado em um tronco e o mesmo será açoitado, revelando o que fez. Os personagens saberão que sacrificaram vidas sãs por causa de um plano cruel.

AS PEÇAS

Peões: Os aldeões.

Bispos: Os personagens protagonistas.

Rei: Tom Salgueiro-Chorão.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

A VINGANÇA É UM PRATO QUE SE COME QUENTE

"Na verdade, o que é necessário é apenas verter seu ódio em ação. O resto será resolvido naturalmente. Confie em teus instintos, afinal, também és uma fera."
- Aruk Ndinga, General Parlo.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Cristina Formatti é uma das principais comerciantes ascendentes em Varning.
• Por algum motivo prévio - um conflito de interesses - ela enviou seus cavaleiros mercantes para acabar com sua última missão.
• Eles deixaram claro que foram enviados por Cristina, e escarneceram e humilharam vocês.
• O que eles não sabiam é que vocês iriam atrás da retribuição. Vocês não levarão desaforo pra casa, é hora da vingança.

O que está em jogo

• A sua própria honra.
• Um possível butim feito na residência dos Formatti.
• A aquisição do respeito e da confiança perdida em relação ao seu patrono.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Cristina Formatti acabou com os planos do patrono dos jogadores para advertê-los. O suserano dos protagonistas está envolvido com um esquema escuso de tráfico de crianças que são vendidas como escravas. O Tribunal já foi acionado e é questão de tempo até que eles sejam descobertos. Na verdade, Cristina espera que os personagens se aproximem, e os convidará para serem seus Cavaleiros Mercantes.

Entretanto, todo o cenário se baseia em ações de assalto, destruição e roubo às propriedades da casa Formatti. Por certo haverá combates, assassinatos e demais ações complicadas a serem explicadas à Cristina no Xeque. Mas é possível, obviamente, que os jogadores levem sua vingança até o fim, ou fiquem atentos ao cenário e rompam a sede da vingança, atentando para o fato de que seu patrono comete crimes ocultos.

PREPARAÇÃO

Este cenário é bastante particular. Ele precisa ser conectado em uma sessão prévia na qual um grupo de cavaleiros mercantes, que podem ser colocados como salteadores ou sabotadores, acabou com uma missão anterior do grupo dos jogadores. É possível que essa seja uma história única ou até o início de uma campanha. Para tanto, desenvolva essa história prévia com os jogadores.

A história se desenvolve na castelania de Varning. É necessário conhecer bem a castelania e a dinâmica das forças militares e dos Cavaleiros Mercantes para descrever bem os movimentos do jogo. Fique atento às minúcias que deverão ser apresentadas.

A cena inicial apresenta Eleanor Al'Zaid, um contato intermediário do patrono dos jogadores, que solicita informações dos mesmos sobre as perdas que eles tiveram na última missão. Caso não haja um cenário prévio, crie junto aos jogadores a missão e o ataque dos salteadores de Cristina Formatti. Eleanor ouve tudo bem atenta e mostra conhecimento sobre os patrimônios dos Formatti. Ela diz que uma boa vingança e o butim feito dos pertences de Cristina serão suficientes para readquirir a honra e o prestígio perdido junto ao patrono dos personagens.

MOVIMENTOS

A Manufatura

Tecidos de boa qualidade são trançados em máquinas de madeira, algo extremamente inovador, uma posse da casa Formatti. Roubar bons tecidos e quebrar as máquinas são algumas ações possíveis para a vingança. Não há muitas guarnições no local, mas civis buscarão defender seu local de trabalho, podendo ser vitimados facilmente em um combate contra os protagonistas, normalmente mais hábeis em combate. É claro que será possível uma ação de sabotagem noturna ou ainda a tentativa de obter a tecnologia das máquinas. Ouça a ideia dos jogadores e trabalhe para que a vingança possa ocorrer. Porém, neste movimento, indique que há um certo balbuciar dos cidadãos ou ainda dos traba-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

lhadores da manufatura que falam do tráfico de crianças, e que temem que seus filhos sejam sequestrados. Algo como "ouvi dizer que havia homens de - nome do patrono dos jogadores - envolvidos" será percebido apenas se os jogadores se interessarem nos boatos ou se prestarem a investigar um pouco mais.

O Curtume
A casa Formatti possui um dos maiores curtumes de Varning. Couro de diferentes animais são curtidos e há artesanato rebuscado com os produtos. Saquear o local ou até provocar um incêndio mostrará será algo bastante simples para a vingança pretendida. Por aqui há guarnições, uma vez que os produtos são mais caros e há uma certa fortuna envolvida no curtume. Será necessário lutar contra os guardas e buscar talvez até matar vigias e trabalhadores locais. Novamente boatos relacionam o patrono dos personagens a crimes, mas estes serão ouvidos por um dos membros das guarnições, que foi um dos cavaleiros mercantes que atacou previamente os protagonistas. Fale claramente aos personagens que Cristina Formatti poderia explicar algo, mas mescle essa informação a uma chuva de xingamentos, fazendo com que haja dúvida sobre a veracidade das informações.

A Vinícola
Vinhos para a elite são parte de uma das adegas mais rebuscadas de Varning, propriedade da casa Formatti. Neste recinto é possível saquear uma boa quantia de dinheiro, mas há muitos inocentes trabalhando durante todo o dia, bem como guardas espalhados em diferentes posições da vinícula. Faça um desenho da mesma e distribua coadjuvantes. Um dos guardas será outro salteador que encontrou previamente os jogadores. Mescle informações esparsas com xingamentos às personagens dos jogadores.

A Casa de Cristina
Provavelmente o último ponto a ser atacado pelos personagens, o ponto mais protegido de todo o cenário. Há um número de guardas bem armados igual a três vezes o número de personagens. Dentro da casa há um cofre que será aberto apenas por Cristina, se a mesma for pressionada para tanto. Porém, assim que ela for encontrada, acione o Xeque.

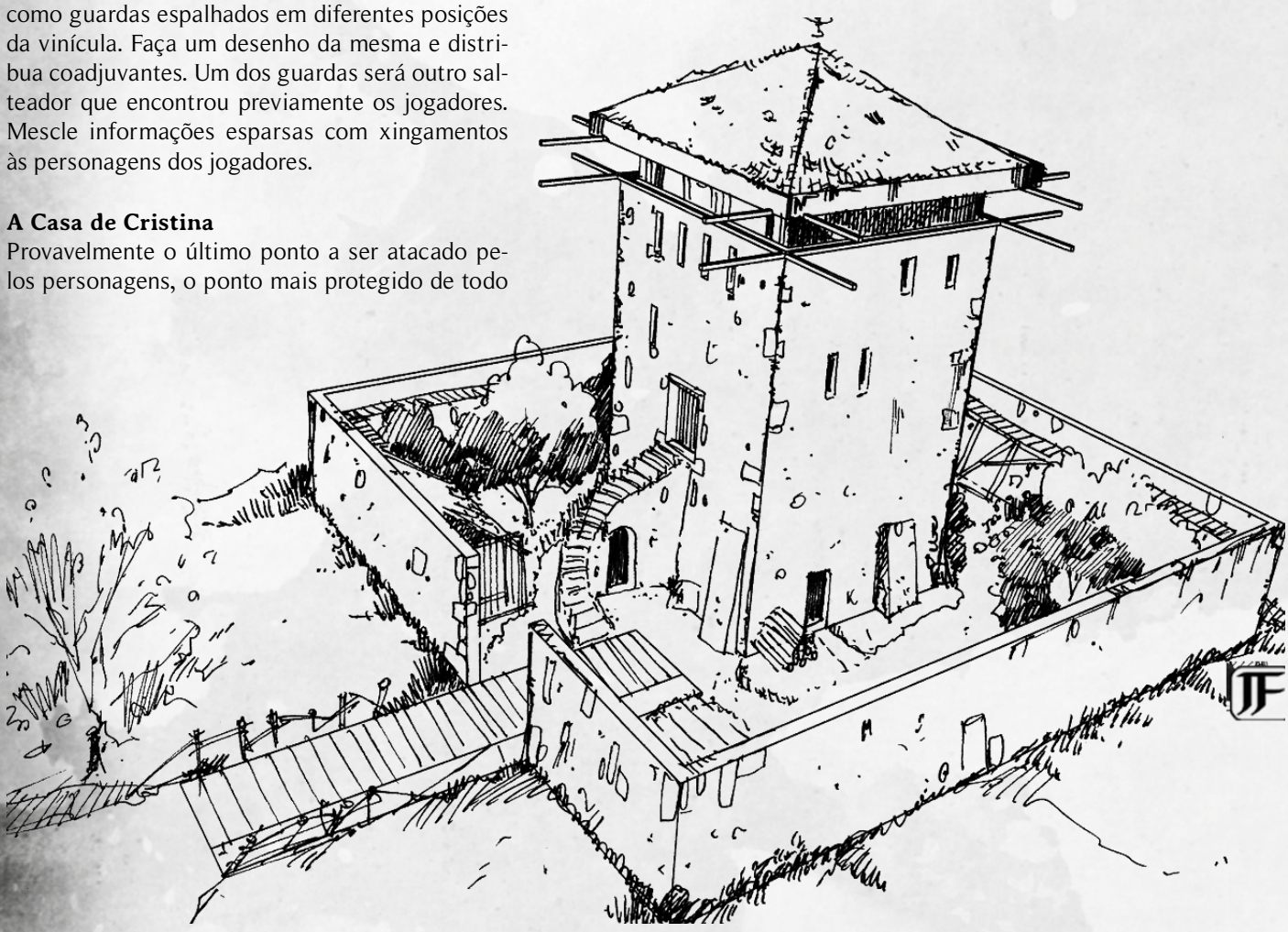
XEQUE
Interpretando Cristina Formatti, revele tudo o que o patrono tem feito, participando do tráfico de pessoas. Se os protagonistas não deixaram nenhuma testemunha viva, Cristina não saberá que os personagens foram os responsáveis pelo ataque de seu patrimônio, e apenas suspeitará deles, uma vez que sua casa foi invadida. Trabalhe bem neste conflito social, uma vez que os jogadores poderão romper seus laços com o patrono; talvez se sintam culpados ou ainda cumpram completamente sua vingança acabando com toda estirpe da família Formatti, assassinando a família inteira que reside por ali.

Não se esqueça de aplicar os testes de corrupção cabíveis, já que a Sombra Viva por certo será nutrida neste cenário...

AS PEÇAS
Peões: Coadjuvantes e Protagonistas.

Torres: Guarnições da casa Formatti.

Rainha: Cristina Formatti.



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

FESTA MACABRA

"Por que confinar nossas vidas à simples carne mortal, carne esta que um dia será comida pelos vermes?
Por que estar sempre preso ao chão se podemos voar até as estrelas? Por que estamos aqui?
Se você recebeu esse convite, sinta-se lisonjeado.
Adrente minha casa para conhecer aquilo que nos espera do outro lado deste véu de maldições.
Caminhemos nas areias da Fímbria e quem sabe, vislumbrar Abóbada ou a Alcova.
Conto com sua presença.
-R.B."

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Raymond Bartlet irá fazer uma festa com intenção de contatar um espírito de um morto e assim ter experiências sobrenaturais e respostas para sua pífia existência.
• O gerente da moradia dos Bartlet convoca trabalhadores sigilosos. Do tipo que nunca abriria o bico. Paga-se muito bem.
• Ladrões ficaram sabendo da aglomeração de ricos, todos bêbados e alucinados de ervas. Prato perfeito para um arrastão.
• Bartlet é excêntrico e muito rico, está cansado da sua vida pífia e busca respostas no sobrenatural.
• Bartlet comprou com uma strigori um crânio queimado e coberto com inscrições em belghor negro. Ele passou meses estudando sua leitura e pretende lê-la na festa.
• A mansão emprestada para o evento fica no meio dos brejos de Varning, e todos seguiram para festa de balsa. Péssimo acesso.
• Uma família de saqueadores e assassinos ficaram sabendo sobre a festa e pretende atacar, roubar e assassinar todos.

O que está em jogo

• Os assassinos irão roubar tudo que tenha valor entre os visitantes.
• A sua própria vida, pois, se os bandidos não a ceifarem, o fantasma possivelmente o fará.
• Caso o fantasma não seja parado, ele não cessará sua sede de sangue tão cedo, procurando novos alvos após aniquilar os mais próximos.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Raymond comprou com uma caravana strigori o crânio e textos sobre invocação espírita. Ele ficou sabendo que o crânio pertenceu a um assassino canibal que aterrorizou vilarejos de Latza. Impressionado, ele foi seduzido pela lábia strigori e comprou os itens. Cansado dessa vida mortal e monotona, ele pretende dar aos seus convidados uma experiência real e assustadora em uma mansão no meio dos brejos de Varning.

Sem que saibam, os convidados correm perigo, pois uma família de assassinos pretende fazer uma massacre grandioso, colocando-os como os mais temidos e mais ricos desta área. Estes bandidos estão na casa e irão atacar/matar/prender funcionários e se passarão por serventes, atacando na hora certa. Mal sabem o que os esperam.

PREPARAÇÃO

Todos chegarão com dificuldade até a mansão. A visibilidade é horrível e viajar a noite é certeza de problemas. Os funcionários foram escolhidos à dedo - somente os mais sigilosos - todos com indicações e estão recebendo pelo seu silêncio.

Todo o clima tenebroso e auspicioso será ainda mais aguçado com o clima frio, úmido e mórbido causado pela região. No meio da festividade Bartlet começará a fazer a invocação. Já com todos letárgicos pelo álcool e outros entorpecentes, os bandidos irão iniciar seu ataque.

MOVIMENTOS

Apresentando os Convidados

O primeiro momento se dá pela chegada de todos, apresentação da casa. Primeiros preparativos e início na bebedeira e comilança. Alguns convidados não estão gostando de estar aqui, outros odeiam Bartlet e alguns outros querem apenas bajulá-lo.

Garfos na Taça

Pedindo um momento à todos, Bartlet convida todos para limparem suas mentes, inalarem incensos e ingerirem bebidas estranhas. Caso alguém não o faça, será uma gafe enorme e quase todos o repreenderão. É chegado o momento.

Neste momento os assassinos iniciam seus preparativos.

A mesa branca

Bartlet se veste especialmente, e faz todo o seu show enquanto caminha entre os convidados, com o crânio sob uma almofada roxa belissimamente adornada bordada em dourado com vários símbolos de misticismo brôvático. Todos

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

tocam no crânio, a luz é reduzida, e palavras com poder começam a ser ditas. É a troca: muita vontade de acontecer fará acontecer. Eventos estranhos começam pela casa...

É um assalto
Os assassinos atacam no momento da invocação, servindo como primeiro aperitivo para um fantasma que pretende destrinchar e desossar todos que estão na casa. Começa o caos. Pessoas correm e se escondem. Muito são cortados pelos bandidos e outros pelo próprio fantasma. Sangue verte em abundância, escorrendo pelo chão.

Quem sobreviverá?
Bandidos querem saquear a casa e convidados, mas ao mesmo tempo são alvos também. Os convidados são estripados por bandidos e pelo fantasma. Ninguém sabe o que fazer, todos estão simplesmente perdidos, aturdidos e aguardando sua morte dolorosa.

XEQUE

Caso sobrevivam aos assassinos, não existe a mesma chance de sobreviver ao fantasma. Para enfrentá-lo será preciso aguardar o dia raiar, encontrar entre as coisas de Bartlet algo que possa expulsar forças espirituais, ou, na melhor da hipóteses, a intervenção de um homem santo… Não contaria com isso.

Caso queiram fugir, bem, não é uma boa opção! Existem bandidos do lado de fora sem saber o que está acontecendo, o local é cercado por brejos, lar de animais selvagens, e a certeza de se perder é garantida.

AS PEÇAS

Peões: Os coadjuvantes da festa.

Cavalos: Os bandidos.

Bispos: Os personagens jogadores.

Torre: Mordomo xxx, ele conhece todos os convidados e a casa onde está acontecendo a festa.

Rei: Raymond Bartlet.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Tomo V

Nos Braços da Sombra Viva

EM PLENA LUZ DO DIA

"Dizem que os piores sortilégios são aqueles praticados sem qualquer pudor, sem qualquer vergonha, sem qualquer entrave. Quem os comete queimará eternamente."
- Padre Mindriel, sacerdote belgho de Birman.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• As falésias ao noroeste do Principado de Rastov possuem uma importante comunidade pesqueira, a vila do Arpão Escarlate.
• Baleias, morsas e outras bestas são abatidas para obtenção da carne, peles e, sobretudo, óleo.
• Também há pesca de peixes ósseos, que são salgados e vendidos a distantes mercados.
• O clima é hostil, porém há certa cumplicidade na simplicidade da vila de pescadores, quase completamente formada de vihs e igslavos.
• Entretanto, a menina Helga Frönnhild passou a ser considerada uma profetiza.
• Por meio de sonhos e visões, a pequena Helga começou a criticar o governo do príncipe que detém o controle das rotas pesqueiras. Ela passou a ser uma liderança messiânica.
• O comércio foi afetado e os pescadores começam a se organizar para vender seus produtos sem intermediadores, ignorando os acordos com os príncipes e casas de Rastov. Há alguns senhores que se beneficiariam disto, uma vez que outras casas teriam prejuízos com essa nova ação da corporação dos pescadores.
• Por motivos comerciais, de lealdade aos senhores ou mesmo como lanças da Igreja do Único, os personagens são chamados a investigar esta peculiar ocorrência ou talvez até selar novos acordos com outros senhores.

O que está em jogo

• A recuperação da ordem comercial da margem oeste do Principado de Rastov.
• Os conflitos internos entre os príncipes.
• O aumento do prestígio daqueles que serão responsáveis por acabar com um levante messiânico.
• A pregação da fé do Único, que parece ter sido abandonada pelos pescadores.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Há um culto dos Deuses Antigos sustentado pela relação entre os pescadores e os príncipes de Rastov. Porém, a balança do poder tende aos pescadores, ou seja, são os pescadores os cultistas e os seguidores do culto fazem parte da nobreza de Rastov. Helga Frönnhild possui mais de 60 anos e mantém a sua juventude por meio do derramamento de sangue fratricida entre os nobres de Rastov. Ela se alimenta do sangue derramado pelos nobres, e concede prestígio aos mesmos em uma relação dúbia e cruel.

Contudo, os acordo comerciais e as alianças que tem tornado algumas regiões de Rastov mais pacíficas não auxiliou nem um pouco Helga, que liderou os habitantes da vila a comercializarem diretamente com castelanias de fora do Principado, criando uma grande convulsão interna, exatamente o que garantiria seu alimento futuro. Apenas alguns pescadores sabem da natureza de Helga Frönnhild; grande parte dos mesmos realmente a considera uma profetiza. Como há muitos nascimentos na região e poucos chegam à maturidade, ninguém acha estranha a presença de uma menina que se pareça tanto com outra que supostamente morreu anos atrás…

PREPARAÇÃO

Uma vez que os conflitos interiores à nobreza de Rastov são o combustível deste cenário e há uma maioria de vihs e igslavos no vilarejo, é necessário consultar Belregard a fim de particularizar este cenário. Também é necessário observar que toda a Vila do Arpão Escarlate é considerado um Ventre Negro. Considere-o de alta categoria caso o cenário ocorra em um grupo experiente em Belregard. Porém, é possível que este cenário seja apresentado no início de uma campanha, ou até isoladamente. Para tanto, faça com que o Ventre Negro seja mensurado em uma categoria moderada ou até baixa.

O cenário é composto apenas de 3 movimentos: A Chegada, A Entrevista e A Entrega. Neste cenário os movimentos deverão ser apresentados nesta ordem, mas não force os jogadores a seguir em frente. Observe alternativas e introduza elementos narrativos que intensifiquem ou amenizem os conflitos que serão apresentados ao jogo. O mais importante é ter em mente que os personagens poderão estar alimentando o culto ou fragilizando o mesmo. Se eles estiverem fragilizando o culto, a comunidade pesqueira mostrar-se-á hostil. Caso eles concordem com Helga e com o que é feito no culto (que apenas será revelado no Xeque), a atitude dos pesca-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

dores será pacífica. Provoque desentendimentos e combates e veja a reação dos jogadores. E não se esqueça de emular alguns sorrisos macabros emitidos pela pequena Helga…

MOVIMENTOS

A Chegada

A suspeita está no olhar de todos os pescadores, que agem de forma hostil àqueles que chegam que quebram a rotina. Os personagens protagonistas são ignorados e será difícil ter acesso à choupana onde Helga se encontra. Conflitos sociais e até a força serão formas de obter o que é necessário. Caso os jogadores optem por uma ação mais investigativa e observadora, verão estranhos símbolos relacionados aos deuses antigos (apenas quem possui conhecimento nesta área poderá saber que são de deuses antigos; os demais notam algo incompreensível) ao redor da choupada de Helga. Há algumas marcas de sangue coagulado no alpendre da choupana, o que por certo chamará a atenção dos mais atentos. Após conseguirem localizar Helga e, de alguma forma entrar o recinto, o próximo movimento é acionado.

A Entrevista

Helga está brincando com uma pequena boneca de pano encardida em uma choupana solitária. Há apenas uma moringa de argila no canto (repleta de sangue sacrificial de nobres). Assim que os personagens adentram a choupana, ela muda completamente. Passa a falar de forma empostada e altiva, questionando a presença dos mesmos em sua morada. Caso os personagens busquem mais informações sobre suas visões proféticas, diga por meio da boca de Helga que é hora dos pescadores decidirem seus próprios destinos, pouco importando do que isso significaria à Rastov. Sem que os personagens saibam, Helga balbucia algumas palavras desconhecidas, fazendo com que a realidade se distorça e seja necessário superar um conflito ante a Corrupção presente no recinto. Trate este teste como uma prova de coragem que poderá corromper a todos e cobri-los com o véu do medo. Como a choupana não possui mais testemunhas, ninguém acreditará no relato de Helga. Se os personagens insistirem em convencê-la a incentivar os pescadores a voltarem a comercializar com Rastov ou buscarem convertê-la junto à Igreja do Único, ela não resistirá e solicitará apenas que seja entregue ao vilarejo a tradicional encomenda que é oferecida pelos príncipes. É claro que os jogadores poderão tentar exorcizar a criança, o que gerará um confronto ímpar, com o provável assassinato de Helga. Isto fará o plano de pacificação do vilarejo cair por terra, uma vez que os pescadores considerarão a ação dos personagens terrível.

A Entrega

Caso tenham seguido as determinações da pequena Helga, os personagens deverão voltar ao centro de Rastov e informar a algum membro da nobreza, que se relacionava comercialmente com a vila do Arpão Escarlate, sobre a necessidade da entrega de uma certa encomenda para o regresso das relações comerciais. Faça com que esta interação seja pormenorizada. Invista em trejeitos e elementos particulares das nobreza e não revele que aquele príncipe sabe muito bem do que se trata a tal entrega. Na manhã seguinte, algumas ânforas lacradas aguardarão pelos personagens.

XEQUE

O xeque será deflagrado com a entrega feita na luz do dia no meio do vilarejo. Uma das ânforas cairá da charrete utilizada para levar a entrega que selaria o regresso da paz à vila e, depois de rompida, exporá sangue e vísceras de alguém que fora assassinado. Helga perderá o controle ao ver aquele "desperdício" e, por meio de palavras profanas comandará aqueles pescadores que fazem parte do culto a atacar os protagonistas. O medo será alto e o Ventre Negro estará bem forte, uma vez que os sacrifícios foram feitos com a participação dos protagonistas. Será necessário vencer o medo, a corrupção e o combate contra os pescadores.

AS PEÇAS

Peões: Os pescadores da vila Arpão Escalate.

Torres: Cultistas que sabem o que passa.

Cavalos: Os protagonistas.

Rainha: Helga Frönnhild.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

CHEIRO DE ENXOFRE

"Fundo cavar, fundo cavar. Alguma pepita de ouro encontrar? Quisera eu acreditar… Todos os dias hei de trabalhar."
- Canção dos mineradores da Fenda Crua.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Fenda Crua é uma mina localizada nas fronteiras entre Viha e Rastov.

• Os mineiros são homens de má sorte: escravos, homens de cumprem penas, etc.

• Fenda Crua é uma das principais minas de ferro, mas há carvão mineral também.

• É possível ouvir as correntes que prendem os mineiros há centenas de metros.

• O som do metal rastejando o chão incomoda qualquer um.

• A rotina de Fenda Crua é lenta e arrastada; não há esperanças àquelas almas condenadas.

• "Todos sabemos que Fenda Crua também é mais que uma espécie de prisão com trabalhos forçados. Há algo além, algo muito valioso que é protegido pelas guarnições da mina."

O que está em jogo

• A aquisição da Gema Rubra e do Códice Perverso que supostamente se encontram guardados na mina.

• A Gema Rubra é uma pedra preciosa de estimado valor que já foi encontrada polida, possuindo a forma próxima a um caju de trinta centímetros.

• O Códice Perverso é um livro que guarda sortilégios à Igreja do Único, apresentando os desmandos e pactos macabros feitos por antigos Eleitos. Ao que parece, o livro possui páginas em branco que são escritas automaticamente assim que algo macabro ocorre e se relaciona com a Igreja. Trata-se de um registro vivo da corrupção que avança por Belregard.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Fenda Crua é mais que uma mina. Ela guarda tesouros de distintos membros da elite de Belregard, e também segredos que não podem ser revelados. Há quem diga que a Fenda Crua é responsável por uma certa paz entre as castelanias, pois todas possuem segredos obscuros enterrados ali, talvez esquecidos até.

Não há qualquer problema em revelar o que são a Gema Rubra e o Códice Perverso aos jogadores, uma vez que o cenário presta-se à aquisição destes dois itens. O que deve estar na mente do narrador são as consequências ao adentrar a Fenda Crua. Dentro da mina, todos os trabalhadores estarão sobre o controle da Sombra Viva e aquele local é considerado um Ventre Negro poderoso, conseguindo dominar aqueles que lá adentram. Assim sendo, a cada movimento será demandado um teste contra a corrupção, mas os jogadores não saberão o seu resultado (oculte o resultado dos jogadores). Entregue um bilhete a cada jogador ao término dos testes, independente se fracassaram ou não: o personagem deverá seguir os ditames da corrupção de acordo com o que está descrito no movimento.

Não há possibilidade de purificar o ambiente, e o cheiro de enxofre que brota de todas as câmaras da

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

mina relaciona-se com o miasma que toma conta do cenário. O Xeque será acionado caso os personagens saiam da mina. A Gema Rubra é apenas uma joia muito valiosa, cujo dono é o próprio Eleito. Por certo a Igreja do Único perseguirá os jogadores em caso de furto. Já o Códice Perverso só poderá ser lido por Arautos. Qualquer personagem que começar a ler este livro perderá a sanidade e espumará até a morte em virtude da corrupção.

PREPARAÇÃO

O questionamento inicial gira em torno da motivação do grupo de jogadores em visitar a Fenda Crua. Seriam eles assaltantes? Estão em cumprindo ordem de seu patrono? Seriam lanças do Tribunal buscando o Códice Perverso? Utilize as sessões prévias de jogo para conectar este cenário a sua campanha, ou ainda explore o conteúdo de Belregard para tornar esta trama densa e complexa. Não se esqueça de verificar as particularidades culturas e geográficas de Viha para criar uma descrição detalhada do cenário.

Busque tratar as motivações para chegar à Fenda Crua sempre explorando a dualidade. Ainda que seja algo positivo à Igreja ter acesso e acabar com o Códice Perverso, roubar a Gema Rubra seria algo considerado incorreto ante os olhos do Único. Trabalhe isto.

A narrativa se inicia com a chegada à Fenda. Trate o envio dos personagens e os ajustes ante contratantes ou contrabandistas em cenas de recapitulação. Descreva Fenda Crua como uma vila austera, com muitos guardas e apenas uma grande edificação coletiva de madeira palha na qual os trabalhadores se alimentam e dormem. Há sujeira por toda parte, porcos e galinhas são criados para alimentá-los, em conjunto à abóboras e mandiocas.

MOVIMENTOS

A Entrada

Há capatazes que conduzem os presos na mineração, e vez por outra alguns recebem chibatadas. Descreva a crueldade nestes atos, a fim de apresentar o quão tensa é a rotina de Fenda Crua. Há três capatazes na vigia e eles trocam o turno de 6 em 6 horas. O trabalho não cessa na mina e os personagens precisarão encontrar alguma forma de adentrar na mina. Deixe os jogadores especularem e criarem um plano ousado ou sutil para adentrar a única fenda que antecipa a mina profana. Assim que eles entrarem, não se esqueça de indicar o forte cheiro de enxofre que inunda os pulmões dos personagens. Há um som grave incessante que também é ouvido e uma espécie de pressão na cabeça e nos sobre o peito de todos. O que essa mina reservará a eles?

As Galerias

Apenas Arautos poderão efetuar algum teste de percepção que indicará as ilusões em torno das galerias. Basicamente há um emaranhado de túneis e muitos mineradores mortos são encontrados no caminho. Sim, muitos em putrefação. Sim, muitos trabalharam até a morte. E o cheiro de enxofre exala mais forte dos corpos. Para sair do labirinto de túneis será necessário observar que sempre há três túneis a seguir: um à esquerda, um à direita e um ao centro. A única sequência que leva eles a uma câmara diferente da seleção de túneis é a seguinte: esquerda, esquerda, direita. Caso as personagens não acertem a combinação, voltarão para um túnel com três alternativas novamente. Contudo, esse túnel parece um pouco diferente e sempre há mineradores novos ou corpos distintos a cada vez que a cena se repete. Intercale os momentos de falhas com a presença de capatazes que eventualmente poderão combater os personagens. E é claro que interrogá-los ou até os mineradores poderá ser um caminho para obter pistas para chegar à Gema Rubra e ao Códice Perverso.

A Câmara dos Sortilégios

Uma espécie de grande câmara, uma gruta com cheiro podre, repleta de corpos em decomposição e coberta de estalactites e estalagmites. Um corpo nefasto e purulento, com lacraias brotando de sua pele e saindo pelos olhos, dança uma dança macabra. Todos terão de resistir à corrupção, uma vez que estão de frente de uma criatura corrompida, criada pela própria Sombra Viva. A Besta da Carne é bastante educada, porém, e buscará interagir com bastante requinte com cada personagem. Ela questionará o motivo pelo qual todos ali estão. Um jogo cênico, uma disputa de corte nefasta começará nesse momento. Considere o convencimento da Besta de Carne a fornecer a a Gema Rubra e o Códice Perverso como um conflito social difícil. Apenas vencendo o mesmo será possível ter acesso a tais tesouros. A carne da Besta é podre e facilmente destruída por armas. Ela não reagirá e será destroçada facilmente por atos de violência. Porém, cada golpe dado contra a Besta de Carne acionará uma emanação do Ventre Negro e demandará um teste contra a Corrupção com níveis de dificuldade crescente. E após o corpo cair inerte no chão e se desfazer em pus, outra Besta de Carne será criada utilizando os corpos dos mineradores que se encontram jogados no chão. A cena é perturbadora: nacos de carne carregados por centopeias e baratas se unem e formam um aglomerado de carne podre, que aos poucos toma forma até se tornar uma Besta de Sangue. Vencer o conflito social e se manter são fornecerá tanto a Gema Rubra quanto o Códice Perverso.

XEQUE

O Xeque será desencadeado logo ao término do convencimento da Besta de Carne, que guiará os personagens a uma saída obscura, uma fenda na rocha que se fechará assim que eles saírem. Para alguns, tudo será apenas uma alucinação; para outros, real até demais. Ocorre que ninguém acreditará na versão deles sobre os fatos que vivenciaram. Abrir o Códice Perverso corromperá imediatamente o personagem, e a Gema Rubra será reclamada pelo atual Eleito, que criará uma real Cruzada para recuperar o artefato. Como será o futuro para os personagens? Este gancho será preenchido pelo prosseguimento da história em uma campanha… mas as manchas da exposição à Fenda Crua jamais cicatrizarão.

AS PEÇAS

Peões: Os mineradores.

Torres: Os capatazes.

Cavalos: Os protagonistas.

Rainha: A Besta de Carne.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

CASAS DE LUZ, CASAS DE SOMBRA

"Bövrar II cercou-se de um harém particular onde mantinha uma relação íntima, pecaminosa, com toda uma sorte de selvagens e povos humanos desgarrados, como os abutus. Ele tinha predileção por fêmeas das espécies, pois sabia que muitas dessas culturas eram matriarcais, e eram das mulheres o conhecimento sobre os mistérios da vida, da morte, dos espíritos e da verdadeira luz e escuridão. O jovem rei empreendeu inúmeras viagens para além das fronteiras visitadas pelos exércitos de Virka em busca de locais tidos como sagrados por povos primitivos. Lá tentou encontrar o que foi deixado de vestígio do Criador nestes primeiros dias, quando Ele deu o mesmo valor e prestígio aos selvagens, seus filhos perfeitos neste tempo passado. Bövrar criou as chamadas Casas de Luz, refúgios contemplativos, bibliotecas subterrâneas, locais de puro saber. Com o conhecimento selvagem, inúmeros destes santuários profanos foram erigidos, a despeito da desorganizada hekklesia da época."
- Haskel, in "Uma Breve História dos Povos de Belregard"

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• "Aqueles que adentram o solo estão agindo contra a natureza. Veja as plantas: elas irrompem a terra em busca da luz." - sábia Prissilla Selene
• "É mentira. Não acredite em quem diz que ninguém sai sem vida desta gruta. Os manicômios de Latza são alimentados com quem? Com quem sai deste antro!"
• "É claro que guardam tesouros ali. Quem será corajoso o suficiente para entrar nessa alcova?"
• "Casas de Luz? Algo feito por Bövrar II? Não seja tola, criança. É apenas uma gruta, lar de feras e de bandidos. Você acredita em tudo que está escrito em livros?"

O que está em jogo

• Vivian Paola é uma geógrafa Lazlita, filha de burgueses de Varning que contratou os personagens para explorar uma suposta Casa de Luz.
• Há quem possa estar envolvido por motivações particulares ou ainda ser membro da Igreja do Único.
• Os personagens precisam apenas explorar e relatar em minúcias o que encontrarão na gruta.
• Talvez haja tesouros ou outras verdades a serem descobertas...

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Realmente trata-se de uma Casa de Luz. Na mesma, os personagens encararão diferentes monstruosidades e desafios soturnos; porém todos eles são apenas manifestações da Sombra Viva. Nenhum teste de corrupção será solicitado neste cenário; apenas desafios físicos e combates. Ocorre que cada ferimento recebido é produto apenas da ilusão criada pela Casa de Luz. Ao término da sessão de jogo, quando os personagens saírem da Casa de Luz, cada nível de ferimento será convertido em desafio contra de Corrupção, sendo possíveis curas físicas não computadas neste processo.

Isto significa que forças obscuras das divindades antigas cultuadas pelos povos ancestrais guardam a Casa de Luz, afetando mentalmente todos aqueles que adentram o recinto. Trata-se de uma exploração da dualidade entre a Sombra Viva e a Luz do Único. Ao ter acesso à Luz, a corrupção da Sombra será mais e mais forte. Este cenário será fundamental para revelar algum grande mistério à campanha de jogo. Reserve-o não apenas para o cumprimento da missão de Vivian Paola, mas também para indicar algo que os personagens desconhecem. Ainda será possível ter este cenário como o princípio de uma campanha, uma vez que o caráter exploratório - e de certa forma aventuresco - poderá se adequar à experiências prévias dos jogadores. O Xeque seria a revelação da ilusão e de toda mentira que vivenciaram, uma reviravolta que poderá fazer com que eles duvidem inclusive dos mistérios revelados durante a narrativa.

PREPARAÇÃO

Tome as motivações pessoais, o histórico e as narrativas anteriores como ponto de partida para escolher o melhor local para a existência dessa Casa de Luz. Se os jogadores acabaram de selar laços em Palourma, Vivian Paola e sua equipe poderão visitar a castelania e serem recomendados pelo patrono dos jogadores, por exemplo. Uma vez que Vivian é uma geógrafa que busca renome, traga à mesa de jogo uma descrição técnica utilizando os elementos presentes no manual de Belregard, de acordo com a castelania escolhida para a exploração. Seja ágil e objetivo ao narrar o contato com Vivian, uma vez que o cenário se desenvolverá na gruta.

Talvez os jogadores buscarão se preparar, buscar mantimentos, tochas, etc. Isso é bastante útil, então não interrompa os preparativos. Aproveite as interações sociais com a população para apresentar boatos, falsas verdades e o medo da saída do centro da aldeia ou da cidade, representando o clima de típico isolamento de Belregard. Busque mais informações sobre como emular esta experiência, analisando as diferentes etnias e particularidades da castelania escolhida.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Há cinco movimentos disponíveis neste cenário que podem ser acessados em diferentes ordens. Enquanto narrador, insira quantos achar necessário de acordo com o andamento da sessão de jogo. Observe que será possível haver a perda completa de um ou mais personagens para a loucura neste cenário. Avalie junto aos jogadores como os mesmos se envolvem com o cenário; não considere a história como algo pré concebido por você, narrador. Então jogue e colha os frutos desta história.

MOVIMENTOS

O gotejar

Em uma das câmaras da gruta será possível ver corpos de homens e animais atravessados por estalagmites no chão e em estalactitices no teto. Como chegaram lá? No teto há alguns estalactites que gotejam por sobre a ponta dos estalagmites que estão abaixo. O silêncio é perturbador, apenas interrompido pelo gotejar. Caso haja atenção ao teto, algumas novas gotas se precipitarão e gotejarão por sobre os protagonistas. O líquido é ácido e gera uma dor incrível ao atingir, sobretudo a cabeça das personagens. Será necessário atravessar rapidamente e com certa destreza a câmara. Armas, escudos e armaduras serão danificadas ao serem atingidas pelas gotas. Porém, há armas, moedas de prata e até algo que os personagens buscam e que se relaciona com a campanha (insira isto aqui) preso junto a um dos corpos.

Cem patas de dor

A umidade dos corredores é perturbadora. A falha em testes de vigor ou constituição farão com que personagens tussam incessantemente. O desconforto aumenta com a sensação claustrofóbica. Talvez apenas dois indivíduos passem por vez por essa seção de corredores. Um tremor é sentido pelos mais delicados. O som de centenas de toques na terra é percebido. Uma das paredes parece que possui algo correndo por dentro da mesma. Em breve uma centopeia rompe o corredor e se precipita sobre os personagens. Ela fará buracos no corredor e tentará surpreender os jogadores em ataques que eventualmente os envenenarão (lembre-se que os danos físicos serão convertidos em corrupção). Caso os personagens consigam matar a centopeia, em algum de seus segmentos um item, chave ou caderno de anotações com alguma revelação escorrerá por uma fenda com um líquido pegajoso.

A Turba

Talvez a cena mais tensa será apresentada nesta movimento. Crianças, órfãos e bastardos que foram jogados na gruta, estão se alimentando de lama. Suas peles são brancas, seus olhos, fundos e negros. Elas seguram ferramentas de pedra improvisadas, estão com roupas em trapos e feridas cobrem seus corpos frágeis e pustulentos. Suas mentes já abandonaram a razão e elas buscarão atacar e comer os personagens dos jogadores. O canibalismo infantil será perturbador, sendo possível sobreviver apenas aniquilando todos, o que será especialmente cruel. O narrador poderá revelar que junto a alguma criança há um elemento relevante para a campanha, tal como ocorre em todos os movimentos deste cenário. Inclusive o narrador poderá fazer com que cada movimento apresente pistas de um quebra-cabeça maior, sendo necessário encaixar as peças ao término do cenário. Claro, se houver sanidade para tanto…

Viscosidade

Lesmas em seus caracóis. Paredes repletas destes seres asquerosos ocultam a passagem correta entre diferentes túneis. Será necessário retirar estas lesmas da parede para encontrar fendas e túneis para prosseguir. Ocorre que ao tocar as lesmas, as mesmas projetam nas faces daqueles que os perturbam algo viscoso, que grudará como uma cola. Remover isto causará feridas profundas, uma vez que arrancará a carne desnuda. A gosma pegajosa será diluída com calor ou ainda água fervente, o que também lesionará aquele que tiver a gosma sobre seu corpo. Em uma das fendas alguma pista relevante para a campanha estará disponível.

O Salto Cor de Sangue

Após passarem por uma câmara estreita, o chão começa a ceder, sendo um abismo gigante o possível fim daqueles que que persistirão por ali. Será necessário saltar e se agarrar em rochas escarpadas e afiadas que se precipitam à frente, e de lá se esgueirar até a próxima rede de túneis. Os que falharão cairão para a morte certa, mas quem sobreviver ao salto será perfurado pelas pedras da parede. O torso de suas mãos será rasgado pelas pedras da parede, mantendo os sobreviventes seguros. Se rastejar pela parede até o túnel será se arrastar contra lâminas líticas, que farão sangrar pernas e qualquer parte do corpo sem proteção. Roupas serão rasgadas com facilidade.

XEQUE

Ao término da exploração, as protagonistas se depararão com uma outra saída da gruta, que desembocará em uma reentrância de uma cachoeira. O clima de alívio, mesclado ao silêncio interrompido apenas com a água que cai, será abruptamente rompido pela verdade que os assombrará: ao olhar para trás, apenas uma câmara será vista, a primeira que viram ao entrar na gruta. Logo após, sem compreender o que aquilo é, a Corrupção crescerá em suas mentes, podendo levá-los à loucura…

AS PEÇAS

Peões: Os protagonistas.

Torres: As adversidades da Casa de Luz.

Rainha: A própria gruta, uma masmorra viva que utiliza ilusões para corromper os protagonistas.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

O CÉU GUARDA TEU DESTINO

"Não se assuste, infante, há muito que podemos fazer ao compreendermos os caminhos que se desenham nas estrelas. Veja, o seu próprio futuro está claro por ali, não é mesmo? Mas para saber um pouco mais, precisamos falar de valores. E é claro, você não vai me delatar ao Tribunal. Este é nosso pequeno segredo."
- Vanessa Consuelo, vidente strigori.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Bizarras profanações de túmulos são feitas em Vlakir. Cemitérios dos três Planaltos foram violados.
• Os corpos são profanados com estacas nos orifícios anais e há algumas provas que apontam para a fornicação com cadáveres.
• A população está revoltada com o que está acontecendo e a tensão social aumenta a cada dia.
• Governantes oferecem recompensas pela cabeça do profanador.
• O Tribunal enviou seus homens para investigar o caso.
• Um certo comércio profano se iniciou, com a venda de serviço de segurança dos mortos.
• Entretanto, mesmo com esta segurança adicional, as violações persistem.

O que está em jogo

• O reordenamento social da castelania de Vlakir, imersa no caos.
• A crítica ao criadorismo apócrifo, considerado uma heresia pela ortodoxia da Igreja do Único.
• O braço religioso tradicional culpa a desvirtuação da fé pelo enlouquecimento da população e pelas profanações que se sucedem.
• Uma suposta recompensa pela solução do caso.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Mark Geolf é o responsável pelas violações. Ele é um orador, estudioso e observador da Casa dos Observadores Celestes, que deseja por à prova sua teoria que a sombra que se desloca pelos céus de Belregard acompanha os atos feitos em terra. Para tanto, pratica as pérfidas violações necrófilas em diferentes cemitérios e mapeia o deslocamento da sombra pelos céus, sempre correndo em direção ao à Casa dos Observadores Celeste pouco tempo depois da consumação de seus atos.

Encare o próprio Mark Geolf e suas anotações - já completamente corrompidas - como Ventres Negros. O simples conversar com este ser tragado pela Sombra poderá corromper os personagens, caso isto seja feito durante os atos de necrofilia. Buscar informações nas anotações de Mark também exporá os personagens à corrupção da mesma forma que a conversa com essa mente doentia.

PREPARAÇÃO

Para a imersão neste cenário será necessário compreender a astrologia de Belregard presente na descrição de Palourma e Vlakir, bem como estar atento às notas presentes em "Prima Pars - Do Mundo Natural", integrante do livro básico de Belregard. Ainda sobre a ambientação, cabe adensar a leitura sobre Vlakir, uma vez que o cenário cobre os distintos Planaltos da castelania, trata de suas instituições e versa sobre os conflitos com a Igreja do Único.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Os personagens poderão ser mercenários em busca de dinheiro, homens a serviço de um nobre, moradores de alguma das três cidades mais importantes de Vlakir ou ainda serem vassalos a serviço de um patrono local. É possível fazer com que haja uma correlação com cenários prévios através de uma conexão que busca auxílio ou que solicita um auxílio por algum favor previamente prestado.

Este cenário possui 4 movimentos que poderão ser explorados de forma independente e sem ordem prévia. O Xeque será apresentado após a exploração de ao menos 3 movimentos, que indicam locais distintos para a investigação. Não dirija a exploração e a investigação aos locais; deixe que os personagens exploram Vlakir, logo, povoe a cidade com diferentes faces. Os movimentos são apenas os locais onde há pistas significativas à investigação.

MOVIMENTOS

Taverna Furúnculo (em Láspini)
Uma Taverna suja que possui os grupos mais pobres de Vlakir como frequentadores. Há assaltantes nas cercanias e os personagens serão atacados, caso não possuem certa malícia das ruas. Na Taverna há a dama de companhia Úrsula Ingman, que é uma prostituta dominadora. A mesma vendeu certos "brinquedos" e por vezes faz seus "serviços" aos membros da igreja de Vlakir. Estes "brinquedos" são os mesmos que foram encontrados nos cadáveres e Úrsula poderá guiá-los para a Casa dos Observadores Celestes, ou para outro movimento a seguir.

Tenda Consuelo (em Láspini)
Também no Planalto Inferior encontra-se uma tenda strigori de adivinhações, onde a vidente Vanessa Consuelo utiliza jogos de cartas, leitura de borras de café e a observação dos astros para prever o futuro. Por meio de uma quantia de dinheiro (é necessária criatividade para obter dinheiro em Belregard), ela revelará que a sombra no céu indica onde a violação está sendo feita. Sim, ela diz realmente o que está ocorrendo. Porém, ao saírem da tenda, vários cidadãos rirão da cara dos personagens, dizendo que eles foram enganados como muitos e que Vanessa é uma charlatã. Cabe aos personagens seguirem a pista ou acreditarem que foram enganados.

A Casa dos Observadores Celestes (em Chryssos)
Caso os jogadores juntem provas suficientes ou tenham curiosidade de investigar essa importante instituição, torne o acesso ao prédio difícil, já que se trata de algo como uma ordem hermética e esotérica. É necessário ser iniciado para estar lá, mas por meio de uma ação de infiltração, suborno em guardas ou meios criativos como disfarce, talvez seja possível adentrar os muros enigmáticos e repletos de ilustrações das distintas constelações do céu de Belregard. Não é permitido falar nos corredores e há uma estranha língua cifrada. Cada pesquisador relevante possui uma câmara própria de repouso e outra de estudos, mas é possível obter mais informações por meio das palestras que são proferidas em um jardim que culmina em um pomar externo. Seja bastante descritivo e povoe a cena com elementos climatológicos e relativos à flora da castelania. Será possível ouvir o debate sobre a tese de Mark Geolf. Seus livros são acessíveis tanto na biblioteca quanto em seus aposentos. Ter acesso aos seus escritos apresenta mais evidências de seu envolvimento, ainda que não seja possível provar que ele é o culpado. Mas há uma anotação sobre uma ação que será feita na próxima noite no cemitério oeste em Chákry… Não se esqueça de efetuar testes de corrupção para cada personagem que ler as anotações do pesquisador Geolf.

A Feira (em Chákry)
No meio da Feira de Chárkry há o cerne do bizarro comércio de vigias de túmulo em Vlakir. Explore a concentração popular para demonstrar o temor e a loucura que começou a se espalhar junto aos setores médios da população. Todos temem ter seus corpos, bem como de seus familiares, violados. Para além de existirem batedores de carteira por aqui também, ainda que haja mais segurança, a questão central será compreender o que ocorre com os guardas que não conseguem proteger os túmulos que foram violados. Caso os jogadores consigam sucesso ao interagir com a população, os mesmos descobrirão que todos perderam sua consciência e acordaram babando e repetindo as seguintes frases: "O céu guarda teu destino, a sombra indica o caminho da corrupção. Basta seguir a sombra, a sombra revela o caminho. Pegue o homem da Casa dos Observadores…."

XEQUE

Os jogadores devem ter tido acesso a informações suficientes para espreitar Mark no cemitério de Chárkry como o próximo. De certa forma há uma certa convergência para a Casa dos Observadores, então não se preocupe com o andamento da sessão, apenas deixe as informações fluírem de acordo com a ficção.

O encontro com Mark será rápido durante a noite do ataque. No dia anterior ao mesmo ele estará recluso e não será possível ter contato com ele. O observador, completamente insano, gargalhará ao encontrar os personagens e provará que ele mesmo está correto com sua teoria. Afinal, eles chegaram até Mark seguindo a sombra no céu, não é mesmo? O astrólogo de Vlakir revelará seu plano e os exporá à corrupção. Alguns espectros poderão ser vistos pelos mais frágeis e esses atormentarão os personagens, possibilitando uma brecha para a fuga de Mark (que ocorrerá caso todos falhem nos testes). Caso alguém resista, será uma batalha provavelmente simples contra Mark, que lutará até a morte. Caso ele fuja, será possível encontrar o corpo dele enforcado no dia seguinte no meio da praça central da capital Chryssos. Os personagens ficarão felizes com o suposto término da trama, mas revele que a sombra no céu passou a segui-los caso os mesmos observem os céus nas sessões seguintes…

AS PEÇAS

Peões: Os cadáveres violados e a população.

Torres: Os protagonistas.

Bispos: Os Observadores Celestes.

Rei: Mark Geolf.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

O SINGELO TOQUE DA MORTE

"Para alguns a morte é apenas a carta de alforria para a verdadeira liberdade".
- Um dos lemas dos cultos suicidas de Latza.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Precisa-se de pessoas para escoltar uma carga extremamente sigilosa.
• Ninguém deve abrir a caixa, apenas coloque água e comida para uma pessoa..
• Pelo que tudo indica, é um assassino perigoso. Foi condenado e deve ser julgado e executado em Parlacci pela lei do Tribunal.
• Deve-se evitar estradas principais.
• Se a carga morrer, estarão em apuros.
• Palaccio é uma aldeia bem mais medieval, possui muitas carruagens, se orgulha de seus cavalos e de seus cisnes nos canais escuros que cortam a cidade. Mantém grande orgulho pela grande Igreja que aponta como maior construção da cidade.
• Quem entre os convocados sente severamente a perda de um ente querido ou amigo?
• Chefe da Guarda Mariano e Monge Ludovicco passam as ordens.
• Rumores afirmam que a carga é um assassino que massacrou todos os tripulantes de um navio comerciante.
•Sem muitas explicações, deve-se seguir por rotas alternativas, evitando estrada principal, enfrentando grandes dificuldades por isso.

O que está em jogo

• Recompensa e se colocar em posição de cobrar favores à Mariano e Ludovicco.
• A vida da carga, que jaz em séria debilidade.
• A sanidades daqueles que escoltam, pois serão tentados a soltar a carga enquanto ela brinca com suas mentes.
• A sua própria vida, pois captores racionais e monstruosos querem colocar fim às suas vidas.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Uma frágil jovem fora encontrado entre os destroços de um barco, resgatada por uma embarcação mercante que sofria com infestação de ratos. O barco aportou em (local de sua escolha) e todos que estavam no barco morreram com (mesmo sintomas da praga do monastério). Os ratos tinham raiva, ira e comeram as pessoas vivas. Ela foi capturada, enclausurada e agora deve ser guiada para execução.

Ela nasceu com sangue profano, talvez tocada pela sombra, talvez um receptáculo dos ímpios, não se sabe, mas a maldade está em sua veias. Ela quer fugir, e outros querem sua vida.

PREPARAÇÃO

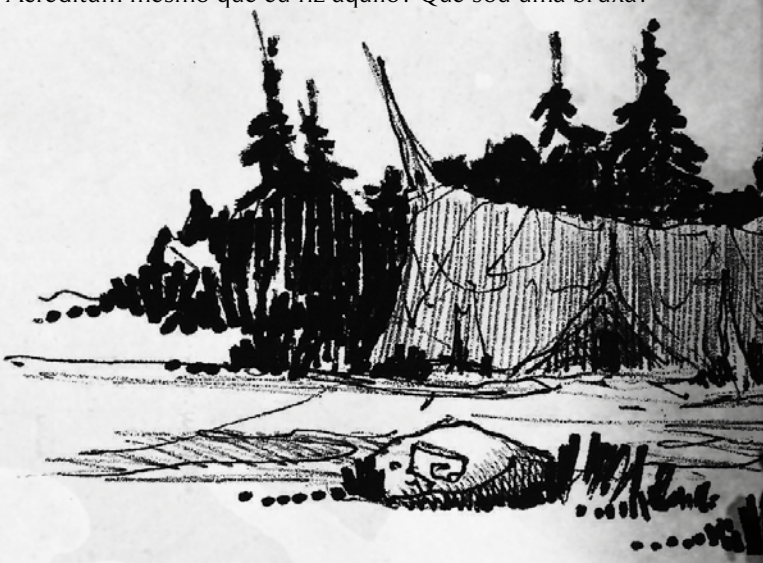
Os escoltadores serão colocados em uma sinuca de bico. Estão devendo, ou um parente precisa de ajuda médica. Eles precisam do trabalho e sabem que se não o fizerem, estarão com sérios problemas. Eles irão sair na caida da madrugada, evitando serem avistados. Não devem falar com ninguém, sigilo total.

Ela sempre fará perguntas:

"Vocês tão felizes né?

Sou apenas alguém para satisfazer os nobres supersticiosos

Acreditam mesmo que eu fiz aquilo? Que sou uma bruxa?"



Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

MOVIMENTOS

Dia 1

• Algo os atrasa, desde poça de lama, salteadores ou desmoronamento.
• Presos na travessia de uma balsa, chegam atrasados. Precisarão esperar a próxima, contornar ou encontrar alguém que o faça.
• São acometidos com frio estranho.
• Choro de criança de dentro da carroça; quem tentar olhar, a moça tentará roubar a chave.

Dia 2

• Revoada de Corvos atacam os personagens.
• Sensação de Perseguição.
• Cavalo da carroça dispara depois de ver cobra (falha: roda quebra. Sucesso: a roda danifica).
• Não conseguindo roubar a chave, a jovem tentar usar argumentos, provando sua inocência, sua não intenção de fazer o mal, sua maldição e apela por misericórdia.

Dia 3

• Desfiladeiro de pedra (se já estiver danificada e tiver novo sucesso, quebra de vez, mas sem danos).
• Ponte de Cordas esburacada (É preciso acalmar o animal ou ele vai disparar e sair atropelando). São atacados por disparos de flechas.
• Para dar a volta gastarão dois dias.
• Caso quebrem a roda, precisarão gastar um dia em um vilarejo, onde a jovem usará ilusões e controle mental para jogar pessoas contra seus condutores.
• A jovem clama por misericórdia... Diz que será torturada, destruída, maculada. Dirá que os homens abusaram dela desde seu nascimento. É atormentada por forças da Sombra.

Dia 4

Caso tudo ocorra bem, conseguindo fazer no menor tempo, no fim deste dia verão a cidade de destino. Tudo parece bem, e são abordados por cavaleiros sacros que querem fazer as últimas horas de escolta. Irão dar o dinheiro acordado, mas os escoltadores não receberão nenhum mérito, nem verão o que acontecerá. Os homens têm a vilaneza em seu olhar, e parecem querer ter um encontro com a jovem.

XEQUE

Os personagens entregam a jovem, e precisam passar a noite na cidade. É festividade dos noivos. Captores serão enviados para capturar a jovem. Quem poderá impedir? Um Ímpio irá se materializar para conseguir pegá-la.

AS PEÇAS

Peões: Os personagens que irão encontrar em sua viagem.

Torres: Aqueles que esperam os escoltadores.

Cavalos: Os personagens.

Rainha: Maharet.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

INFELIZ É QUEM DESFRUTA DA VERDADE

"Ahhhhhhhhhhh!"

Erogaul, Sai'nï!
Erogaul, Zhy D'evoroy' d'o Paecäl!
Alt'eni alo calialmi D'Alqaule qa toe Ofoero zhy allimial d'o Dolo'Paulrö'!
Toroalzh toulal Dolo'Cällimi sao'baro alqaule qa paecäl e alliego nio' Dolo'Alcaero!
Voi'ro! Voi'ro! Tarsak!
Voi'ro! Voi'ro!
Tarsakorandir!

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O que se sabe

• Há um imenso fosso circular em Virka que adornou suas bordas com placas de mármore exibindo caracteres na Fala Negra de Belghor.
• Este fosso profano seria um caminho para a Alvova Profana, o Lar da Sombra Viva.
• O miasma infernal que começou a sair do fosso causou a Insania, uma das piores moléstias de toda a história de Belregard.
• Um de vocês foi atirado no fosso.
• E ele possui algo muito valioso ou um conhecimento todos precisarão.
• Não há qualquer esperança em voltar com vida, mas também não há alternativas.

O que está em jogo

• O resgate de um importante companheiro.
• A sobrevivência do grupo, em virtude do que ele possui.
• O próprio futuro de Belregard.

A VERDADE POR TRÁS DOS PANOS

Este cenário é voltado a jogadores experientes e personagens já conhecedores do sobrenatural. O fosso em Virka, a Alcova Profana, o Belgho Negro e demais elementos relacionados à história e ao Mundo de Mentiras devem ser conhecidos pelo narrador deste cenário. Trata-se de uma história de resgate com três desafios: um físico, um mental e outro social. Cada qual repleto de horrores de toda sorte, com o Xeque acionado quando os personagens se depararem com um demônio cinzento e rubro, lascivo e violento, que já se trata do próprio companheiro que caíra no fosso. Caso qualquer personagem seja derrotado, corrompido ou morto até descer a esse nível (já parte da Alcova Profana), o mesmo também será um demônio cinzento ao final da narrativa. Isso significa que a cada perda pelo grupo de jogo, maior o conflito final; o que por certo será cada vez mais difícil.

Vencer o demônio (ou os demônios) ao final do cenário mostrará que os personagens acabaram de matar o companheiro. O mesmo, agonizante, fornecerá o que eles buscam. Porém, em seus olhos será refletida a imagem de demônios: os próprios jogadores. Resta a eles abraçarem sua condição vil (falhando em uma provação à corrupção extrema do Ventre Negros que é a própria Alcova Profana) ou superar heroicamente e regressar à Belregard com o item, informação ou mensagem que provavelmente alterará os rumos do mundo.

PREPARAÇÃO

Esta é um cenário que culminará no término de uma longa história. A preparação para a sessão de jogo deverá ser mi-

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

nuciosa e detalhista. Busque elementos específicos para aclimatar os jogadores ao cenário de jogo. Não se trata de uma sessão épica ou heroica, mas uma descida sem esperança para um mundo corrompido e vil. Deixe isto claro em cada uma das cenas a seguir.

Relacione a descida de um dos companheiros - que poderá ser um coadjuvante - com as histórias previamente narradas por vocês e deixe claro que este coadjuvante é fundamental para a resolução da contenda que encerrará a campanha. Faça o peso da responsabilidade ser sentido e indique que não há segunda chance.

Será necessário verificar primeiramente qual o plano que eles terão para adentrar o fosso. O caminho para a Alcova está selado e guarnecido e é necessário adentrar ali antes que o coadjuvante seja perdido definitivamente - uma vez que ainda há esperanças de tê-lo consigo novamente. Esse plano será dado apenas por meio de interpretações e condução narrativa livre: sem testes, sem rolagens. Crie dificuldades e torne o clima mais tenso. Eles não saberão dos desafios que serão reservados a seguir. Assim que eles conseguirem adentrar, narre os movimentos a seguir em qualquer ordem, sendo os mesmos simplesmente acionados ao se descer níveis neste inferno corrompido intitulado de Alcova Profana.

MOVIMENTOS

Ação Profana

Espectros urram e brotam das paredes, formados pelos rasgos de sombra que se precipitam como em uma noite sem fim. Aqueles que encaram as terríveis figuras querem arrancar seus olhos. Cada espectro tem a imagem do pior medo dos personagens, sendo o número de espectros igual ao número de jogadores: cada ser feito da própria Sombra Viva buscará abraçar o personagem até a morte. Apesar de incorpóreos, há um ponto físico que poderá ser atingido: uma fístula na rocha que projeta a sombra. Qualquer facho de luz ali será frio e azulado. Será necessário causar a quantia de dano para matar a si próprio na fístula que projeta o espectro para acabar com o mesmo. Porém, para chegar à fístula será necessário se aproximar da Sombra, que abraçará o personagem, causando um dano por frio que poderá congelar até a alma dos mais frágeis.

Cognição Profana

Traga a esse movimento os piores pecados cometidos pelos jogadores. Faça-os serem julgados por seus erros e crueldade prévias. Insira lembranças de tudo aquilo que fizeram contra os desígnios do Único e intercale o duelo mental com a sedução da Sombra Viva com flashbacks das sessões prévias. Obviamente as provações serão muito difíceis e os níveis de corrupção adquiridos tornará o conflito ainda mais complexo. Neste movimento, bem como em qualquer outro, o auxílio mútuo dos personagens será fundamental. Uma palavra de apoio, a preocupação com o companheiro e demais ações para auxiliar a superação de qualquer provação deverão contribuir para a resolução dos conflitos.

Interação Profana

Das paredes ornamentadas com o profano Belgho Negro, um vapor com cheiro de chorume desfaz cada letra inscrita, e este macabro odor é inalado pelos personagens. Após aspirar este macabro e vil encantamento corrompido, as personagens não poderão mais falar. Cada palavra dita rasgará internamente a garganta, fazendo-as verter-se em sangue quente. Assim que eles inalarem este vapor, não verão nada além do breu de uma noite sem fim em sua frente. Por alguns segundos apenas isto será visto, mas logo depois eles estarão em uma sala completamente branca sem qualquer saída. Eles apenas seguirão em frente, saindo da sala, caso falem as palavras corretas que liberam o acesso a mais um nível de descida da Alcova. Cada personagem terá uma palavra em mente e os outros deverão falar tal palavra, sendo apenas possível utilizar mímicas como forma segura e não danosa para que os demais profiram-na. Falar qualquer outra palavra - ou seja, errar a mímica - resultará no sangramento da garganta. Seguem as palavras disponíveis: Cão, Violência, Luxúria, Sombra, Dor, Morte, Sabedoria, Sangue. Escolha uma destas palavras e entregue por meio de um bilhete para cada jogador.

XEQUE

Após serem apresentadas os três movimentos, os personagens chegam ao nível no qual seu objetivo se encontra. Há vários níveis da Alcova Profana. Porém, o fosso identifica o objetivo de cada um que desce nesta espiral da morte e apenas fornece o acesso ao que é desejado (claro, a custo de um preço: a demonização do coadjuvante). Após uma conversa inicialmente amistosa, represente a corrupção se manifestando no coadjuvante e nos demais personagens que se perderam durante as provações por meio de uma cena brutal: os coadjuvantes urram, arrancam seus olhos com as próprias mãos e batem com sua face no chão até terem seus pescoços quebrados. Deste corpo auto-profanado, a besta, o demônio cinzento surge, e se inicia o confronto final.

Caso haja esperança e superação a este confronto, que deverá ser feito contra um inimigo bestial e demoníaco, de acordo com o sistema de jogo que estiver sendo utilizado, disponibilize a chave que encerrará a campanha. E não, não é possível fugir deste confronto.

E como última revelação à todos, todos os sobreviventes que regressarão à superfície tornar-se-ão Arautos. Talvez aquilo que parecia apenas o final de uma campanha seja apenas o epílogo da real contenda que se precipitará aos olhos agora abertos daqueles que acessaram a perturbadora Verdade.

AS PEÇAS

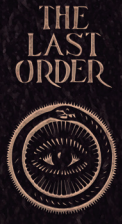
Peão: O coadjuvante a ser resgatado.

Bispos: Os protagonistas.

Rainha: A Sombra Viva, que está sempre presente.

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: gui.mend@outlook.com



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18 Sexo e violência.

Não recomendado para menores de 18 ANOS

Produto destinado a Guilherme Tavares E-mail: guilmend@outlook.com